EL PEQUEÑO LIBRO DE LOS GRANDES

TRUCOS

1

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

QUEST FOR GLORY V
ROLLERCOASTER TYCOON
SHOGO

Y además, trucos para tus juegos favoritos



CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA

Edita:
Hobby Press,S.A.





Redacción:
Juan Antonio Pascual, Carmelo Sánchez, Juan José Vázquez, Enrique Bellón
Edición y Diseño:
Equipo Micromanía
Depósito Legal:
M-15.436-1985

PATAS ARRIBA

GUÍAS RÁPIDAS

TRUCOS

Siempre hemos dicho que vuestros deseos son órdenes, pero como decirlo no es suficiente, pasamos a la acción para presentaros la nueva edición de El Gran Libro de Trucos. Un coleccionable, que tuvo una gran acogida el pasado año, y que, respondiendo a vuestras múltiples peticiones, reclama el lugar que se merece en Micromanía. Aquí tenéis una nueva colección de Guías, Patas Arriba y Trucos que saldrá mes a mes junto con la revista. Con ella queremos acompañaros en vuestro recorrido por el mundo de las aventuras, los arcades, los simuladores..., de los juegos, en definitiva, para que nada escape a vuestro control y seáis unos incuestionables números uno.

Nuestra propósito es recopilar toda esa información imprescindible para los grandes jugadores. Complementar las secciones fijas con más información. Añadir nuevos contenidos, para avanzar un paso más en la construcción de esta, vuestra revista. En este primer ejemplar que tenéis en vuestras manos hemos incluido el Patas Arriba de «Quest for Glory V», y las Guías Rápidas de «RollerCoaster Tycoon» y «Shogo. Mobile Armor División», además de una recopilación de trucos. Esperamos que disfrutéis de esta nueva colección y os invitamos a que forméis parte de nuestro equipo con vuestras sugerencias y trucos. El Tips & Tricks Team acaba de nacer, un club exclusivo "sólo para adictos"... ¡a qué esperáis para conseguir vuestra camiseta!

Quest for Glory V: Dragon fire

Jacob, el juglar, maldijo el vino que estaba embotando su mente y entorpecía sus dedos al rasgar las cuerdas del laúd. Se había quedado en blanco, y el Rey se impacientaba en su trono. "Viene esa historia, ¿o qué? ¡Nunca había visto un aspirante a cadáver tan predispuesto a serlo como tú ahora!", rió el malvado monarca, mientras despedazaba una jugosa pata de cordero con sus dientes. Jacob ni siquiera podía recordar cómo se llamaba...

La leyenda de los Siete Ritos

Las gotas de sudor que nublaban sus ojos apenas le permitían observar cómo los dos centinelas que permanecían en una esquina se partían de risa a su costa.
Jacob había llegado al castillo en medio de una noche de lluvia, para pedir refugio. Conocía la fama de tirano del monarca, por eso prefirió pasar hambre antes que poner su pellejo a disposición de los dudosos gustos musicales del Rey.
Pero Jacob no contó con los dos soldados que lo atontaron con un par de jarras de buen vino, y lo llevaron a rastras ante la presencia del usurpador. La noche aún era joven, y el Rey ya había "despachado" a tres juglares.
– Mi paciencia se está acabando, borracho –bramó el soberano entre trago y trago. La aturdida mente de Jacob estaba en blanco.
– Esto... Decidme el nombre de vuestro padre, Majestad, y yo os narraré sus inconmensurables hazañas –replicó el juglar, para ganar tiempo.
– Mi padre nació en este castillo, guerreó durante toda su vida y murió bajo la punta de mi daga. ¡Ya me conozco ese cantar, insecto! A ver, el verdugo, ¡donde está el verdugo!

NOTA IMPORTANTE: El juego se ha resuelto utilizando el personaje Ladrón, sin duda, el más interesante y problemático de todos. Los puntos extra se han asignado a las habilidades "Throwing" –lanzamiento–, "Stealth" –sigilo– y "Lock Picking" –abertura de cerraduras–. No hace falta seguir el orden de las acciones ni los días al pie de la letra. De hecho, aquí se citan los días mínimos necesarios para completar el juego, pero en los niveles altos de dificultad serán necesarios muchos más, pues se pierde mucho tiempo entrenado al personaje para que sea capaz de vencer en los combates. También debe tenerse en cuenta que algunos personajes sólo aparecen en ciertas horas del día, y tras realizar ciertas acciones. La mayoría de los obstáculos relatados son comunes a todos los protagonistas. A lo largo del artículo existen recuadros donde se informa de las acciones especiales que tienen que llevar a cabo el resto de protagonistas para completar el juego.

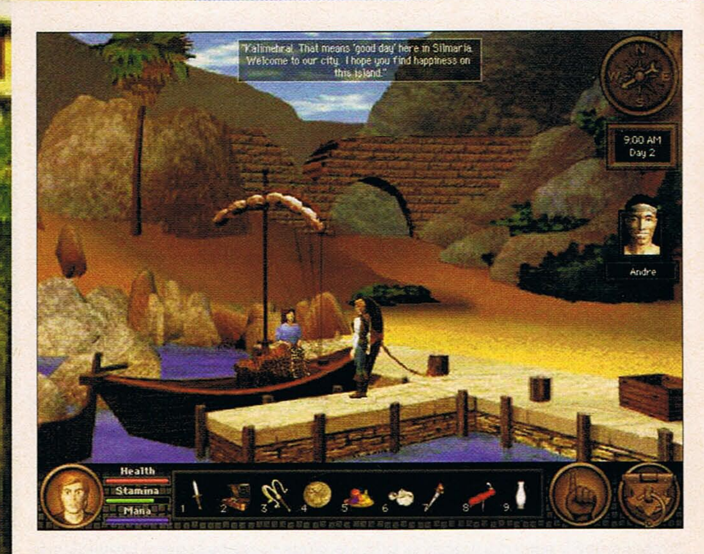




– ¡No! Esperad, noble señor. Puedo contaros la divertida historia de la hija de una folclórica de Hispania, que se casó con un Guardia Real y...
– ¡Mi espada! ¡Que alguien traiga mi espada! ¡Yo mismo le rebanaré el pescuezo!
– ¡Dadme una última oportunidad, mi Rey! Creo que ya lo tengo. Os cantaré las crónicas de la Isla de Marete. De cómo fue masacrada por un dragón e invadida por una horda de monstruos, a la que sólo un astuto ladrón supo hacer frente.
Un brillo salvaje despuntó en los ojos malévolos del monarca.
– Está bien. Continuad. Pero como no me guste...
Jacob se aclaró la garganta, acarició su laúd, y se dispuso a relatar la mejor leyenda jamás glosada. Su vida dependía de ello.

EL ASESINATO DEL REY

"No hace muchos años, como algunos de los aquí presentes recordarán, una sombra de terror amenazó con sepultar en los abismos del Tiempo a la hermosa Isla de Marete. No era la primera vez que sus habitantes se enfrentaban a la adversidad. Unos siglos atrás, un dragón amenazó la Isla, pero los magos locales levantaron siete pilares y lanzaron un hechizo que atrapó al endriago en lo más profundo del volcán. La Isla recuperó la normalidad hasta que, hace veinte años, un malvado tirano asesinó al Rey y comenzó a destruir los pilares, con el propósito de liberar al dragón y apoderarse de su voluntad. El odioso usurpador se habría salido con la suya, si un Héroe venido de lejos, un ladrón de guante blanco que robaba a los ricos para dárselo a los pobres –él era MUY pobre–, no se hubiese interpuesto en su camino.



Jim, que así se hacía llamar para proteger su identidad, había acudido a la llamada de Rakeesh, un viejo amigo, compañero de anteriores aventuras, que ahora velaba por los designios de Marete, tras la muerte del monarca. Jim fue teletransportado, con la ayuda del mago Erasmus, a la capital de la isla, Silmaria, con la intención de localizar al asesino y participar en los Ritos de la Gobernación, siete pruebas que convertirían en Rey de Silmaria a aquel que las superase en primer lugar.

• **DÍA 1:** Nada más materializarse en Silmaria, Jim se dirigió al Palacio de los Reyes, también conocido como "Hall of Kings". Allí mantuvo una charla formal con su amigo Rakeesh y con Logos, el senescal de la Isla. Ellos le pusieron al corriente de la situación.
Dos días después de la muerte del Rey, Marete fue invadida por mercenarios romanos que conquistaron todos los pueblos, menos la capital. El asesino utilizó una daga envenenada,





cuyo veneno era desconocido para los sabios del lugar. Igualmente, para participar en los Ritos, había que pagar 1 000 drachmas, la moneda local. El padre de Jim, Erasmus y Rakeesh habían puesto 500, por lo que era necesario obtener el resto.
Con una ceremonial parsimonia, Jim aceptó participar en los Ritos, y atrapar al asesino. Salió del palacio y caminó hacia el este, donde encontró al leontauro Rakeesh, meditando en una roca. Éste, conocedor de su secreta profesión, le regaló un gancho mágico y le aviso de que el asesino también era un ladrón, pues había esquivado a los guardias. Agradeciendo el regalo, Jim caminó hacia el oeste y se dispuso a explorar la capital.

SILMARIA

En la entrada de la ciudad, había un tablón de anuncios con las principales noticias de la isla, por lo que se acostumbró a visitarlo frecuentemente, para recabar pistas sobre los Ritos o los lugares a visitar.
Tras bajar unas escaleras, entró en un edificio protegido por dos fieros leones de piedra: el banco local. De allí sacó 300 monedas –si no las tenía–, para comprar las primeras provisiones, y adquirió 20 ó 30 frutas en el puesto de Marrak. Pronto llegó a los muelles, donde se erguía una tienda de armas. Adquirió varias dagas arrojadizas, con las que podía practicar en la diana de una de las salidas de la capital, o en la Rueda de la Fortuna de la bailarina Nawar, en el Loro Muerto. En el suelo de la playa también había piedras. Era posible mejorar su puntería lanzándolas al aire, teniendo cuidado de no descalabrar a los pacíficos transeúntes.



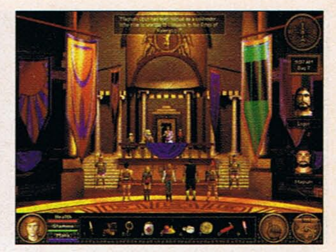
Cerca de la armería residía un viejo aventurero. En su biblioteca también leyó un libro para aprender a nadar.

Jim charló con los comerciantes y lugareños, para granjearse su amistad, hasta las 5 p.m. Esa era la hora en la que abría El Loro Muerto, la posada local, que no dudó en visitar. Enseguida trabó conversación con Areste, un "supuesto" marinero, al que Jim reconoció como un miembro de su profesión. Le hizo el Signo del Ladrón, y éste le invitó a visitar el Gremio de los Ladrones, situado bajo el puente del río, a salvo de miradas indiscretas.

En el piso superior también había otro pintoresco personaje. Jim compró una cerveza para él y, de nuevo, dibujó en el aire el símbolo del Ladrón, consiguiendo así más información –no demasiado fidedigna– sobre la forma de abrir la entrada secreta del Gremio.

La posada estaba atendida por Budar, la camarera, y Nawar, una atractiva bailarina que enseguida llamó la atención del protagonista. Sin embargo, el dueño del lugar era Ferrari,



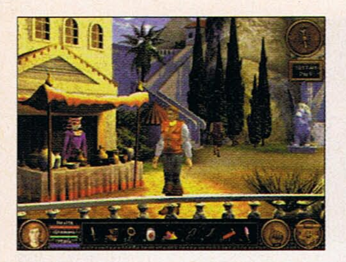


y su mano derecha, Ugarte, al que Jim volvió a saludar con el signo de la profesión. Tras conversar con estos pintorescos personajes, Jim esperó a que fuese de noche y se dirigió al puente del oeste. Cerca del lecho del río, en el pilar principal, examinó la entrada secreta, descubriendo una trampa. El ladrón la desarmó, siguiendo las instrucciones del manual del juego, y entró en la oscura caverna donde se reunían todos los ladrones. Allí descubrió que Areste, el "marinero", era en realidad el encargado del lugar. Jim pagó 100 monedas para unirse al gremio y compró una antorcha y una navaja multiusos para robar carteras. Practicó esta útil habilidad con el maniquí de prueba, hasta que pudo robarle sin hacer sonar los cascabeles.

Ahora ya estaba preparado para afrontar su primer reto: la "colecta" para participar en los Ritos. La única casa deshabitada del lugar, pues era la única cuyas luces estaban apagadas, estaba situada a la derecha del Palacio de los Reyes. Jim se acercó a la entrada, activó el modo sigilo, pulsando la tecla adecuada, y se deslizó hasta la puerta. Hizo saltar la cerradura, entró en la sala oscura, y se equipó con la antorcha. Aquel iba a ser un trabajo fácil.

Siempre en modo sigilo, para no alertar a los guardias que patrullaban la ciudad, "recolectó" un ánfora de alabastro y un anillo del sillón. En los cajones también había algo de dinero, pero el premio gordo se encontraba en la caja fuerte, detrás del cuadro. Tras desactivar la trampa, encontró 300 monedas y joyería.

Con sumo cuidado, salió de la casa y se dirigió al hostal de la mujer gnomo, Ann, donde alquiló una habitación. Robó una sábana de debajo de la cama, para futuros usos, y durmió plácidamente hasta la mañana. Las cosas no podían comenzar mejor...





• **DÍA 2:** Todos los días solía levantarse alrededor de las 8 a.m., y tomaba el "sabroso" desayuno de Ann. A lo largo del día, cuando tenía hambre o se cansaba, tomaba la fruta que iba comprando periódicamente.

La primera visita fue al Gremio de Aventureros, situado al lado del puente donde, curiosamente, se escondía el Gremio de los Ladrones. Allí examinó el libro de bienvenida y descubrió a la mayor parte de los participantes en el Rito. Para no ser menos, estampó su firma y habló con Toro, el encargado, un minotauro al que también había conocido en anteriores viajes.

Otro personaje interesante era Andre, el pescador, al que podía encontrar en el puerto antes de las 12 a.m. Él era el único que viajaba a otras islas.

Ya que estaba en el muelle, Jim compró una lanza arrojadiza, y recogió más piedras de la playa.

LOS CIENTÍFICOS CHIFLADOS

De la reja cercana partía el camino que llevaba a la Isla de la Ciencia, el lugar de residencia de los sabios de la región.

El ladrón llegó hasta el molino que generaba la energía necesaria para mover las góndolas que llevaban a la isla. Pulsó la palanca para activarlo y empujó la otra, pero se rompió. Empleó entonces la lanza en su lugar, y así activó la góndola. Cuando se acercó hasta él, volvió a bajar la lanza, para accionar el freno. Rápidamente subió al transporte y lanzó una piedra a la mencionada palanca: la góndola se puso en marcha, recompensándole con una atractivo paseo sobre el mar, hasta arribar a la Isla de la Ciencia.



Los científicos eran unos tipos bastante reservados, por lo que sólo dejaban entrar a los auténticos entusiastas.

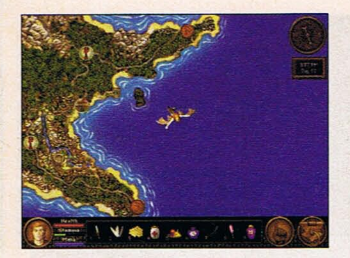
Cerca de la entrada, encontró una pantalla que generaba una serie de preguntas. Jim activó las respuestas 2, D, 3, D y 1, y así puso en marcha el mecanismo giratorio que dejaba al descubierto la puerta.

Otra de estas estancias, ya en el interior, otorgaba la clave FUNMATH si se respondía a las preguntas con las opciones 2, C, 4, D, 1.

Una conversación con el doctor Pretorius le descubrió que a los sabios les encantaban las pizzas. Éste en concreto, se volvía loco por la pizza con anchoas y alcachofas.

Un poco aturdido por su extraña conducta, Jim regresó a Silmaria y se dispuso a gastar el dinero que había ganado "honradamente" la noche anterior.

A Marrak, el del puesto de fruta, le compró un par de gyros y una pizza de alcachofa. En la





tienda mágica de Shakra –la que tiene un gran ojo en la entrada– adquirió un imán mágico que le permitiría teletransportarse inmediatamente a la habitación del hostal. Después entró en la "Apothecary", también llamada droguería o farmacia, y mantuvo una interesante conversación con Julamar y Salim. Éste le vendió 2 ó 3 docenas de píldoras curativas, que mejorarían su salud cuando estuviese en dificultades. Por desgracia, para adquirir píldoras que aumentasen su energía, antes debía encontrar plumas de Pegaso.

Otros comerciantes del lugar eran Sarra, la dueña del puesto de regalos, y Wolfie, el artesano, al que compró 5 ó 6 ánforas y un mapa, con el nombre de todas las islas cercanas.

Fue corriendo al hostal de Ann y guardó uno de los imanes en el cofre de su habitación. Aquí también podía almacenar los objetos inútiles, para aligerar el peso y ser más ágil en los combates. Puesto que aún era pronto, también cenó un poco.

Ya sólo le quedaba visitar la posada y el Gremio de Ladrones, pero para eso debía esperar a que anocheciera. Mató el tiempo practicando el robo de carteras con los paseantes.

A eso de las 5 p.m., entró en el Loro Muerto. Habló con los presentes, especialmente Ugarte, y flirteó con la bailarina. Después fue al Gremio de Ladrones, donde volvió a encontrar a Ugarte y Arestes. A éste le vendió el anillo y el ánfora, tras un duro regateo. También compró una cuerda, que unió al gancho. Practicó con el cuchillo de robar carteras en el maniquí y, bien entrada la noche, se dispuso a dar el gran golpe: robar el banco.

Activando el modo sigilo, esperó a que los guardias que hacían la ronda se alejasen, y entró en el lugar, forzando las cerraduras. Desarmó la trampa de la caja fuerte, y así obtuvo 5.000 monedas. De inmediato, activó el imán; con un fogonazo, desapareció del banco,



materializándose en la sala donde se encontraba el otro imán mágico, es decir, su habitación. Sin separarse de su oro, se acostó en la cama y durmió hasta la mañana del día siguiente. ¡La de "sacrificios" que tenía que hacer para salvar a los habitantes de la Isla...!

PEGASO

• **DÍA 3:** Debe ser cierto aquello de que el ladrón siempre regresa a la escena del crimen, porque la primera visita del día fue al banco. Allí depositó todo el dinero excepto algunos cientos de monedas, para compras rápidas. Tuvo tiempo de sentir algo de pena por el banquero, pero enseguida se le pasó. Corrió después a charlar un poco con el viejo, anónimo y Famoso Aventurero, como le gustaba que le llamasen, y éste le pidió que buscase un poco de agua Hippocrene, custodiada por el caballo alado Pegaso, para recuperar la juventud perdida. Jim aceptó el reto.



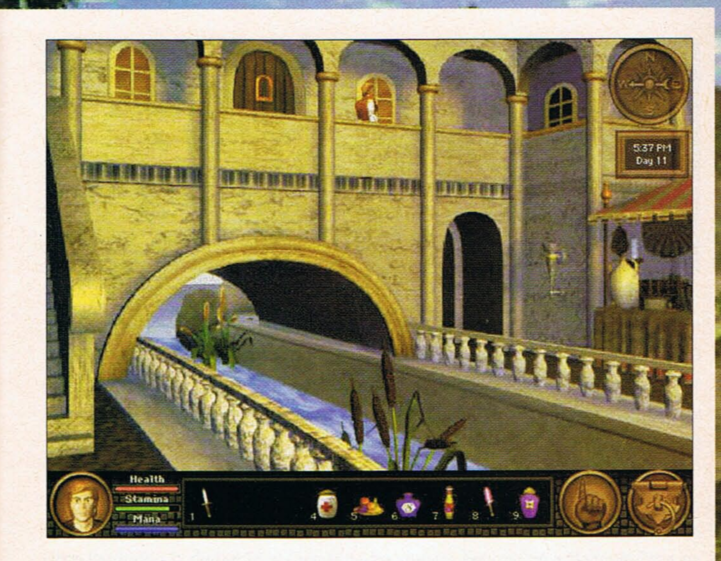


La misión requería ir bien equipado, así que compró fruta, píldoras y una daga mágica en las tiendas correspondientes. Después abandonó la ciudad por la puerta cercana al hostal, y se encaminó hacia el cráter central de la isla. Al norte, bordeándolo por el lado izquierdo, se encontraba la morada de Pegaso. Por el camino tuvo que abatir a algunos goons, pero gracias a la daga mágica y a las píldoras curativas, no tuvo demasiadas dificultades. Además, al registrar a los caídos obtenía dinero, armas y píldoras.

Ya en la explanada donde volaba el fabuloso equino, llenó dos ánforas con agua del río y subió por el camino que bordeaba la montaña. Necesitó usar el gancho para crear un puente artificial, y utilizar una liana como columpio, antes de alcanzar el nido. Por suerte, Pegaso no le impidió que recopilase varios puñados de plumas. Rápidamente, regresó a la capital con ayuda del imán y dedicó el resto del día a otros placeres más banales, como charlar con los vecinos. A medianoche, se fue a dormir.

• **DÍA 4:** Jim veía cómo se acercaba el día de comienzo de los Ritos, así que dedicó las primeras horas a completar su entrenamiento. Visitó al viejo aventurero y le entregó el agua Hippocrene. Cuando volvió a hablar con él, éste le regaló un amuleto de Sigilo que aumentaba esta habilidad. No dudó en ponérselo.

Para Salim, Jim tenía las plumas de Pegaso, que le entregó gustosamente, salvo dos puñados. Así pudo comprar píldoras energéticas y antiveneno en abundancia. Después se encaminó a la herrería y vendió las armas recopiladas en las batallas. Gracias al dinero obtenido compró una docena de dagas arrojadizas.



Sin nada mejor que hacer, practicó la abertura de cerraduras en la puerta superior del Loro Muerto, hasta la noche. Cuando el Gremio de Ladrones abrió sus puertas, comentó a Arestes el robo del banco y conoció a un misterioso encapuchado que era un experto en el manejo de las dagas. ¿Sería el asesino? Cavilando sobre esta posibilidad, practicó el robo de carteras con el maniquí y se fue a dormir. Seguro que tendría alguna pesadilla relacionada con el extraño sujeto.

• **DÍA 5:** Pese a ser un profesional, la vida de ladrón aburría a Jim, así que estaba deseando comenzar los ritos.

Quería ganarse el favor de los científicos, así que corrió al puerto y convenció a André, el pescador, de que le regalase algunas anchoas. Ya que estaba allí, también dedicó unos minutos a bucear, teniendo cuidado de no perecer ahogado por falta de aire. Después

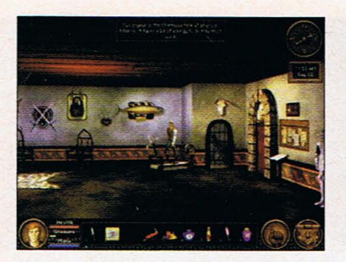


cogió del interior de la farmacia un poco de pimienta jalapeno, y compró la pizza pepperoni a Marrak.

Necesitaba 1 000 monedas para participar en los ritos, así que las sacó del banco. En el Gremio de Aventureros se reencontró con Elsa, a la que hizo el Signo del Ladrón. La información obtenida fue muy interesante.

A eso de las 7 p.m., entró en el Gremio de Ladrones y habló con Ugarte y Arestes. Compró una porra y se apuntó a la competición para ganar el título de Jefe de Ladrones. El sistema era sencillo: bastaba con apostar dinero que el resto de ladrones tenían que igualar, con los robos de la semana. La apuesta iba subiendo cada vez más, hasta que sólo quedase un participante.

Un poco antes de la medianoche, dedicó unos minutos a ver bailar a Nawar, de la que estaba comenzando a enamorarse. Después corrió a la Isla de la Ciencia y habló con el doctor Mobius. A éste le gustaba la pizza pepperoni con jalapeno, ingredientes que, "casualmente",





el ladrón llevaba consigo. Los mezcló todos y le entregó la pizza al sabio. Ahora podría explorar la isla sin molestas interrupciones. De momento, tenía otras cosas mejor que hacer, como visitar el Loro Muerto después de medianoche para charlar con Nawar en el balcón. Pese a que Jim era un alma solitaria, no se le había olvidado la forma de ligar con las mujeres, así que agasajó convenientemente a la bailarina. Tras una romántica despedida, se fue dormir, pensando en las duras pruebas que le esperaban.

• **DÍA 6:** A medida que se acercaba la fecha señalada, los participantes en las pruebas iban llegando a la ciudad. En el Gremio de Aventureros Jim conoció a Magnum Opus, un guerrero romano. También leyó las noticias en los distintos tablones de la ciudad, y se apuntó a los Ritos, pagando el dinero correspondiente, en el banco.

Las noticias sobre la ruptura de los pilares que mantenían encerrado al dragón le inquietaban, así que decidió investigar por su cuenta. Salió de la capital y se dirigió al norte, hacia el pilar más cercano, el segundo en el orden jerárquico del hechizo protector. Tras abatir a unos cuantos goons, recogió cera del panal y regresó a Silmaria. Apenas tuvo tiempo de practicar el lanzamiento en la diana, las acrobacias y la Rueda de la Fortuna en la posada, antes de volver a charlar con Nawar en el balcón, y caer rendido por el sueño.

EL PRIMER RITO

• **DÍA 7:** El momento de la verdad había llegado. El ladrón se dirigió al Palacio de los Reyes, y asistió a la ceremonia de iniciación. Los participantes iban a ser cinco: Elsa,



Magnum, Gort, el pupilo de los científicos, y Kokeeno, un guardia de Silmaria. La primera prueba era conocida como Rito de la Libertad. Cada candidato debía liberar una villa de la isla de la tiranía del invasor. A Jim le había correspondido Naxos, un poblado de pescadores. El primero que retornase con una prueba de semejante hazaña sería el vencedor.

Combatir a un ejército de mercenarios no era una tarea adecuada para un ladrón, por eso Jim acudió a pedir consejo a su amigo Rakeesh, en la piedra cercana al Coliseo. El leontauro le confirmó la fiereza de los enemigos y le recomendó actuar por la noche, después de equiparse debidamente.

Jim ya disponía de todo lo necesario, así que salió de Silmaria y se dirigió a la playa. Allí, tras combatir a un par de goons, se hizo con un cubo abandonado. Después se dirigió hacia el oeste, donde estaba el pueblo asignado, Naxos. Al anochecer, entró en la villa en modo sigilo y echó un vistazo a las defensas. Había varios guardias apostados en distintos puestos de





vigilancia, pero lo suficientemente alejados unos de otros como para abatirlos por separado. El ladrón desenfundó su porra, y atacó por la espalda al mercenario de la entrada y al de la torre. Podía registrarlos para recoger dinero y píldoras, pero corría el riesgo de ser descubierto.

Tras dejar tiesos a los dos incautos, cruzó un puente y subió una escalera que llevaba a una casa. Ya no le quedaba más remedio que luchar, así que empuñó su daga mágica y entró en el interior. El combate fue duro, pero la reserva de pócimas curativas, hábilmente guardadas en el cinturón, para acceder a ellas rápidamente, le salvaron el pellejo.

En la última estancia de la casa encontró un cofre que guardaba dinero, una pulsera Atlas, y el símbolo del pueblo. La pulsera podía utilizarla en las luchas, dejando el amuleto de Sigilo para esquivar a los enemigos.

Exhausto, Jim se teletransportó a su habitación y se tomó un merecido descanso.

• **DÍA 8:** Cuando se levantó, por la mañana tenía todos los huesos magullados, pero estaba contento: había completado el primer Rito. Lo primero que hizo fue visitar la armería y vender todas las armas del enemigo, pues pesaban bastante. También compró una armadura de cuero mágica y varias dagas. Ahora que su futuro se iba aclarando, decidió dedicar algo más de tiempo a ganarse el corazón de Nawar, la bailarina.

En el jardín exterior de la farmacia, recogió unas flores. En el interior compró todas las píldoras que pudo y se enteró de que se necesitaba escamas de dragón para fabricar pociones antifuego. A Marrak le compró una caja de Sokolatak-ya, vulgos bombones, y a Sarra le





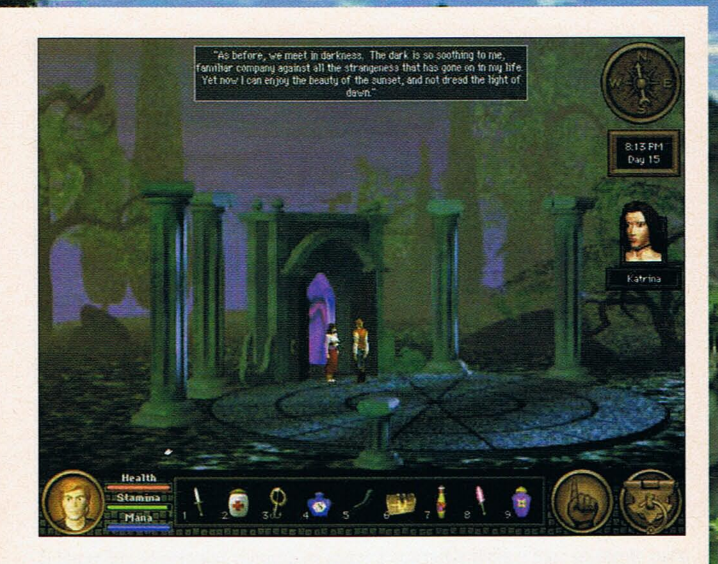
entregó el cubo, obteniendo a cambio un collar de perlas. Encaminó sus pasos al Palacio de los Reyes, y enseñó el símbolo de Naxos al guardia. Fue inmediatamente recibido por Logos, que le declaró vencedor del primer Rito. Por desgracia, la alegría del momento se vio empañada con el anuncio de que uno de los participantes, Kokeeno, había sido asesinado.

Pese a ello, los Ritos no podían detenerse. El segundo se llamaba Rito de la Conquista, y consistía en capturar el escudo del General Claudius, uno de los invasores de la Isla. Entrar en su fortaleza no iba a ser una tarea sencilla. Como siempre que comenzaba un nuevo Rito, pidió consejo a Rakeesh. Éste le informó de que Kokeeno había muerto frente a un nuevo pilar roto. Si caían los Siete, el dragón sería liberado.

Jim necesitaba recopilar más información sobre el asesinato antes de completar la nueva prueba, así que esperó, entrenando el lanzamiento de objetos, hasta que la posada abrió sus puertas. Allí pudo departir amigablemente con Ugarte, el soplón oficial de la isla. Se enteró de que el asesino del guardia era el mismo que había acabado con la vida del Rey, pues ambos habían muerto a causa de un veneno desconocido.

Para calmar un poco los nervios, también conversó con Nawar, a la que regaló la joyería robada, las flores y los bombones.

Un poco más animado, salió de la posada y tomó el camino del oeste. En el puente, volvió a encontrar a Ugarte. El soplón había descubierto la identidad del asesino, pero antes de que pudiese hablar, apareció el homicida en persona, y le lanzó una daga envenenada. Jim apenas tuvo tiempo de hacerle tragar una píldora antiveneno, mientras la sombra encapuchada desaparecía tras un fogonazo multicolor.



La rápida actuación del ladrón salvó la vida de Ugarte, aunque se había quedado en coma hasta que se descubriese el antídoto.

Jim fue inmediatamente convocado a Palacio, donde explicó a Logos que Ugarte disponía de información sobre el asesino. También habló con Arestes, Ferrari y Nawar, antes de irse a dormir. Aquello comenzaba a tomar tintes siniestros...

EL ESCUDO DEL GENERAL

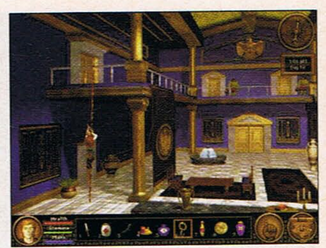
• **DÍA 9:** El resto de participantes ya habían partido en busca del general Claudius, por lo que Jim no podía perder ni un minuto más.

Después de desayunar, corrió al puerto y alquiló la barca de Andre. El pescador le comentó que había visto mercenarios en la isla de Sifnos, al sudoeste. Esperaron a que anocheciera para desembarcar. Después el ladrón se deslizó por la playa y arribó a la fortaleza. Con el



modo sigilo activo, se arrastró por el muro derecho y llegó hasta unas escaleras fuertemente custodiadas. Puesto que era imposible esquivar a tantos guardias, lanzó el gancho al primer descansillo de la larga fila de escalones, y subió hasta el borde desde donde se divisaba una enorme reja redonda. Descendió con el gancho, rompió la cerradura con el kit de herramientas, y entró en una especie de tubería que llevaba hasta el patio interior del fuerte.
Con el amuleto de Sigilo puesto, escaló hasta los puestos de vigilancia superiores y fue derribando con la porra, uno a uno, a los arqueros. Después recorrió el patio interior hasta que se materializó un mago. Jim lo abatió esquivando sus rayos y lanzando al mismo tiempo sus dagas, tras lo cual hizo acto de presencia el propio general Claudius. El ladrón apenas tuvo tiempo de ponerse la pulsera que aumentaba la fuerza y empuñar su daga mágica, mientras esquivaba los hábiles espadazos del soldado. Una vez más, la ingestión abundante de píldoras curativas le ayudaron a abatir al enemigo.





Registró entonces a todos los caídos, recogió 100 lanzas de un carro cercano, y usó el imán para teletransportarse a la tranquilidad de su habitación. ¡El segundo Rito estaba completo!

• **DÍA 10:** El botín recopilado era tan grande, que Jim apenas podía moverse. Se arrastró hasta la armería y vendió toda la chatarra menos el escudo del General, que enseñó al guardia del Palacio de los Reyes. Allí le proclamaron vencedor del segundo Rito, y también se anunció el asesinato de Magnum, otro de los participantes. Si esto seguía así, pronto no quedarían héroes para competir...
El tercer Rito, el del Valor, consistía en matar a la temible Hidra y traer un diente como prueba. Rakeesh, siempre localizable en la roca de la Meditación, le advirtió de que la Hidra se regeneraba, por lo que sólo podía matarla un arma mágica. Fueron sus últimas palabras: el asesino se materializó detrás de unos arbustos, y traspasó con su daga envenenada al buen leontauro. Jim le hizo tragar una píldora antiveneno, y así salvó su vida. Cada vez estaba más claro que, al mismo tiempo que completaba los Ritos, debía encontrar una forma de detener al misterioso asesino, y localizar el antídoto para despertar del coma a los afectados. En la biblioteca del Famoso Aventurero, descubrió en uno de los libros la forma de crear unas alas artificiales, así como el punto débil de la Hidra: bastaba con cortar sus cabezas y quemar las heridas con fuego.
Antes de partir hacia su destino, compró cuatro o cinco ánforas, más píldoras curativas y pociones de vitalidad, y vendió en la tienda mágica los objetos de este tipo que había recopilado en sus últimas aventuras. La magia era un trasto inútil para un astuto ladrón...



LA HIDRA

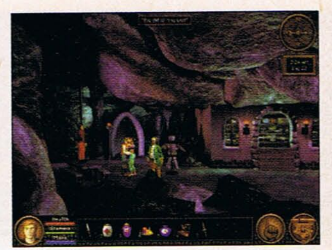
Para llegar a la isla donde habitaba el monstruo, necesitaba volar por los aires con las alas artificiales del libro de la biblioteca. Precisamente, en la Isla de la Ciencia había unas iguales. El ladrón puso las anchoas en las pizza de alcachofas, y se la regaló al doctor Pretorius. Así pudo poner la cera y las plumas de Pegaso en las alas de madera, para construir una rudimentaria ala delta.

Puesto que no podía volar de noche, completó las acciones anteriores lo más rápidamente posible o esperó un día, hasta que el sol brillara en lo alto del firmamento.

Automáticamente partió hacia la isla. Llenó un ánfora con la savia brillante que emanaba de un árbol. El monstruo reposaba en la cueva central.

Jim nunca hubiese podido terminar con él sin la oportuna aparición de Elsa. Aceptó su ayuda y eligió portar la antorcha. Mientras la brava heroína cercenaba las cabezas, el





ladrón fue quemando las heridas. Jim se quedó con los dientes y las escamas, mientras Elsa se conformaba con un arco mágico que había dentro de la cueva. Allí también encontró oro, un casco, y una cuerda en un cofre protegido por una trampa.

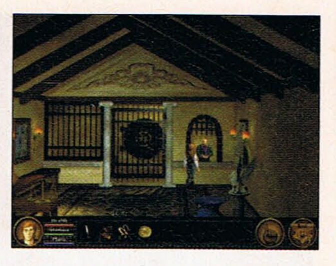
Como siempre, terminó el día descansando plácidamente en el hostal.

• **DÍA 11:** Ann, la simpática hostelera, a la que Jim había cogido cariño por sus extravagantes comidas, siempre solía alegrase de los triunfos de su huésped. Pero esta vez parecía muy triste. El ladrón le ofreció su compañía, y Ann le confesó que Ferrari le exigía el pago de una fuerte deuda, a la que no podía hacer frente sin perder el hostal. Hacía mucho tiempo que no recibía huéspedes, salvo el ladrón, y no tenía muchos ingresos. Jim prometió ayudarla. Ya en la farmacia, habló con Julamar, que le anunció el ataque sufrido por Erasmus, al que habían drogado, y le entregó unas semillas mágicas. Vendió las escamas a Salim y así pudo comprar seis o siete pociones antifuego.

Después depositó el exceso de dinero en el banco, y completó el ritual enseñando los dientes de la Hidra al guardia del Palacio. Una vez más, fue declarado vencedor, mientras se ponía en marcha el Rito del Destino, que tendría lugar en la isla Delos, donde cada participante debería enfrentarse a las misteriosas predicciones del Oráculo.

Jim pasó todo el día practicando y charlando con los amigos, hasta que el Loro Muerto abrió sus puertas. Comentó con Ferrari la deuda de Ann, y éste le ofreció la hipoteca a cambio de una escultura llamada el Pájaro Negro, aunque nadie sabía donde estaba. Antes de marcharse de allí, declaró su amor a Nawar con un beso, y la bailarina prometió pensárselo.





Había llegado el momento de aumentar de golpe sus ganancias, para ganar el concurso de Jefe de Ladrones. Esperó a que anocheciera, y se acercó al banco. Para entrar, tenía dos posibilidades: o bien esquivar a los guardias, o golpear a uno con la porra, cuando el resto no mirase, y esconder su cuerpo. Una vez en el interior, desactivar la trampa de la caja fuerte fue un juego de niños.

A partir de la medianoche, mantuvo otra de esas románticas charlas con Nawar en el balcón, y se acostó con la tranquilidad de saber que las cosas marchaban por buen camino.

ALGUNOS PREPARATIVOS

• **DÍA 12:** Lo que más le gustaba a Jim cuando robaba el banco, era ver la cara de tonto que se le quedaba al banquero. Sin perder ni un segundo, regresó al lugar del crimen e ingresó las monedas extras, menos un par de miles para gastos.

Su tarea más inmediata era superar el Rito del Destino, pero no sabía cómo llegar a la Isla Delos. Una vez más, los libros del viejo aventurero guardaban la solución: construyendo un globo. El ladrón recordaba que Wolfie vendía un cuadro de un globo pintado por él, así que no dudó en comprárselo. Le enseñó el dibujo a Marrak y así obtuvo un brasero; compró el anillo de Hera a Sarra y le regaló las semillas mágicas a Ann, para que su hostal tuviese un aspecto más florido. También le comentó a esta última la buena maña que se daba Wolfie con la pintura; quizá podría pintarle el hostal, para atraer a los turistas. A cambio de estos favores, consiguió que Ann le construyese la tela del globo con la sábana que le entregó.

Esperó a que abriesen el Gremio de Ladrones para aumentar su apuesta en el juego de Jefe



de Ladrones con un par de miles de drachmas. Hasta que llegó la hora de apertura, aumentó su vitalidad en la cinta gimnástica del Gremio de Aventureros. Por último, como de costumbre, visitó a Nawar pasada la medianoche y le entregó el anillo de Hera. La joven muchacha se ruborizó, pero prometió pensarse la petición de boda.

• **DÍA 13:** Nada más bajar a desayunar, Ann le entregó la tela del globo. Ya sólo le quedaba encontrar un cesto para meterse dentro. Una de las góndolas de la Isla de la Ciencia podría ser suficiente. Se dirigió hasta allí y tomó el ascensor, hasta la plataforma exterior. Para recoger la góndola, tenía que activar la grúa. En una de las pantallas introdujo los siguientes datos:

- Crane Extension: 100
- Crane Rotation: 50





- Claw Position: Closed.

El gancho hizo su trabajo, alzando la inmensa cesta. Colocó la tela, la cuerda, la savia del árbol de la Hidra y el brasero en su interior, para fabricar un inmenso globo. Con la caja que contenía las mechas encendió el brasero, y así pudo surcar los aires hacia la isla de Delos, al noroeste de Marete.

El Oráculo estaba protegido por un bosque de bellas Driadas, sumergidas en un sueño milenario. Jim despertó a siete de ellas con el agua Hippocrene, y los espíritus del bosque le obsequiaron con una bella danza. Ya en el Oráculo, leyó el pedestal de la fuente –indispensable para poder entrar en el Reino de Hades–, y recogió la flor que flotaba en el agua. Después de tirar una moneda a la fuente, apareció el Oráculo, que trazó un futuro no demasiado alentador para nuestro Héroe. Antes de regresar a Silmaria utilizando el globo –no el imán–, recogió el disco que probaba el encuentro con su Destino. El Rito se había completado.

• **DÍA 14:** Una agradable sorpresa le esperaba cuando se levantó por la mañana: Wolfie había pintado el hostal con unos atractivos colores chillones que invitaban a los clientes a pasar una velada agradable.

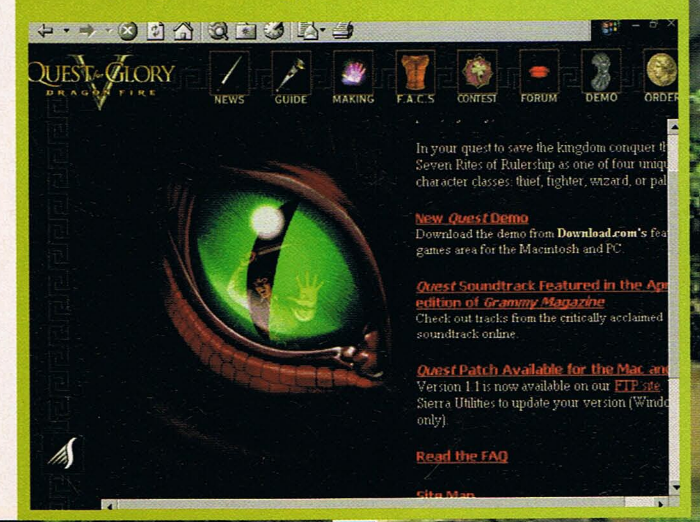
Sin entretenerse demasiado, el ladrón mostró el disco a los guardias. Así accedió al Palacio de los Reyes, donde se inició el Rito del Coraje. La prueba iba a ser, sin duda, la más dura de todas: viajar al Reino Subterráneo de Hades, y enfrentarse con la propia Muerte.

La Comunidad Virtual

Cada vez es más común encontrar en Internet páginas de apoyo a un determinado programa, creadas por las propias compañías, para que los fans del juego puedan encontrar información adicional, extensiones de la trama, FAQs, foros de reunión y, sobre todo, parches que arreglan o mejoran algunas aspectos.

«Quest for Glory V» también tiene su propia página, en la dirección www.qg5.com. Lo más interesante, además del Fórum, donde es posible contactar con otros aventureros o los propios programadores, es el Soporte Técnico, pues allí se encuentra un parche que soluciona algunos bloqueos aleatorios y diversos fallos en la trama, como la imposibilidad de casarse con alguna de las chicas bajo ciertas condiciones.

Sin duda, un lugar de visita obligada para los fans de la serie.



Trucos y Consejos

«Quest for Glory V» no es una aventura gráfica, aunque funciona como tal; tampoco es un JDR, pese a basarse en su mecánica de juego. Por eso se deben aplicar estrategias comunes a ambos géneros, para solucionar problemas dispares:

• Conviene registrar concienzudamente todos los escenarios, pues el cursor no identifica los objetos automáticamente, y hay que descubrirlos con antelación. A veces, con el icono del Ojo no es suficiente, es necesario utilizar el icono Mano, aunque el objeto no se pueda coger, para obtener una descripción más detallada o una pista.

• No hay que olvidarse de utilizar las flechas de scroll en los diálogos. Las preguntas más importantes suelen estar al final, fuera del alcance de la vista.

• Guardar el mayor número de píldoras y objetos mágicos posibles. En ciertos escenarios no es posible comprar más hasta que no se han completado tareas peligrosas.

• Grabar el juego cada poco tiempo. Pese a tener el aspecto de una apacible aventura gráfica, «Quest for Glory V» incluye numerosos combates, que pueden terminar con la vida del protagonista en pocos segundos.

• Cuando se combinan dos objetos, a veces los originales desaparecen; esta operación debe llevarse a cabo, por tanto, con mucho cuidado, pues se pueden eliminar ítems necesarios para avanzar en el juego, o hay que perder mucho tiempo recuperándolos.

• Antes de participar en los Ritos, conviene dedicar varios días a mejorar las habilidades del Héroe. Una vez iniciados, el tiempo para completarlos es limitado. Se debe entrenar en la Arena, combatir enemigos, nadar, lanzar piedras, robar carteras –en el caso del ladrón–, etc.

• Durante los combates es peligroso quedarse parado. Aunque cueste más, es mejor buscar siempre el lado débil del enemigo. Si se dispone de la habilidad Acrobacia, el resto de habilidades físicas –Fuerza, Defensa, Ofensa, Vitalidad, etc.–, aumentarán al practicar movimientos acrobáticos. Esto sólo funciona si el protagonista no lleva armas o armaduras.

• Una buena forma de vencer en las luchas consiste en realizar "combos" mágicos, es decir, lanzar dos o tres hechizos diferentes de forma continua. Es posible intercambiar la magia y el combate cuerpo a cuerpo para obtener óptimos resultados.

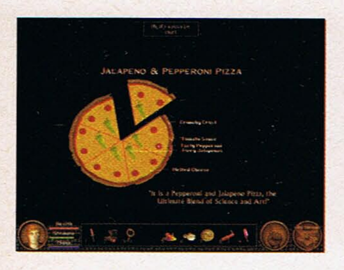
• Las flechas, lanzas y hechizos enemigos también hieren al adversario. Esto se puede aprovechar para situarse entre dos enemigos y esquivar los disparos de uno u otro. Con un poco de suerte, se matarán entre ellos.

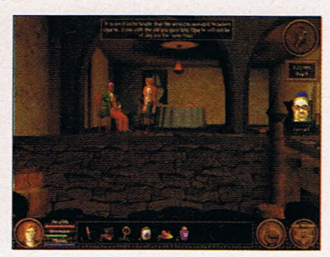
• Correr, nadar, y otros esfuerzos físicos, consumen Energía. Cuando se explora una zona peligrosa, es mejor avanzar despacio, para no cansarse antes de una lucha.

• El peso extra reduce los reflejos y dificulta los combates. Hay que vender las armas que no se utilicen, depositar el dinero en el banco y guardar los objetos en el cofre.

• Casi siempre se puede recoger varias veces un mismo tipo de objeto, por ejemplo, un puñado de pimienta, o las plumas de Pegaso. Esto es útil, sobre todo, si te trata de ingredientes para elaborar pócimas, o de armas que después se van a vender. En el patio del palacio del General Romano, se pueden recoger hasta 100 lanzas de un carro.

• Hay una forma de duplicar objetos sin gastarse dinero. Basta con hacer un "doble clic" sobre el ítem deseado para hacer aparecer la opción "tirar". Al pinchar en la orden, el objeto es lanzado al aire. Antes de que llegue al suelo, se debe activar el inventario; el objeto seguirá en la lista. Se repite el paso para volver tirar el objeto, y en el aire aparecerá otro nuevo. Ahora ya se pueden recoger los dos del suelo. Esta operación puede repetirse las veces que se quiera. Mucho cuidado, pues el último parche aparecido en Internet desactiva esta "trampa"...





Como siempre, antes de emprender un peligroso viaje, Jim se aprovisionó con todo lo necesario: 3 ánforas, pizzas de todos los sabores, un par de gyros, bombones, y una flor del hostal de Ann. En la farmacia entregó la flor de Loto a Salim y descubrió que Shakra también había sido drogado. Sólo el agua del río Lethe podría salvarle. Una vez más, el Famoso Aventurero le mostró la forma de entrar en Hades.

El ladrón salió de la ciudad y se dirigió al noroeste, al lugar marcado con una calavera, cerca de la base del volcán. Nada más entrar en el escenario, llenó un ánfora con agua del arroyo donde yacía muerto un soldado. Algo más a la izquierda, había una pared de granito por la que se filtraba la corriente. Siguiendo las indicaciones del Oráculo, vertió agua Hippocrene en el río –a veces, también funciona el agua recién recogida del arroyo–, justo donde se unía con la roca; un terrible terremoto rasgó las entrañas de la roca e hizo aparecer una entrada, custodiada por el fantasmagórico perro de tres cabezas, Cerberus. Jim sabía que no podía hacerle frente con su pequeña daga mágica, así que entregó al demonio un gyro, una pizza y los bombones. Las cabezas parecían satisfechas, pues le dejaron entrar. Comenzaba el pasaje más terrorífico de su aventura.

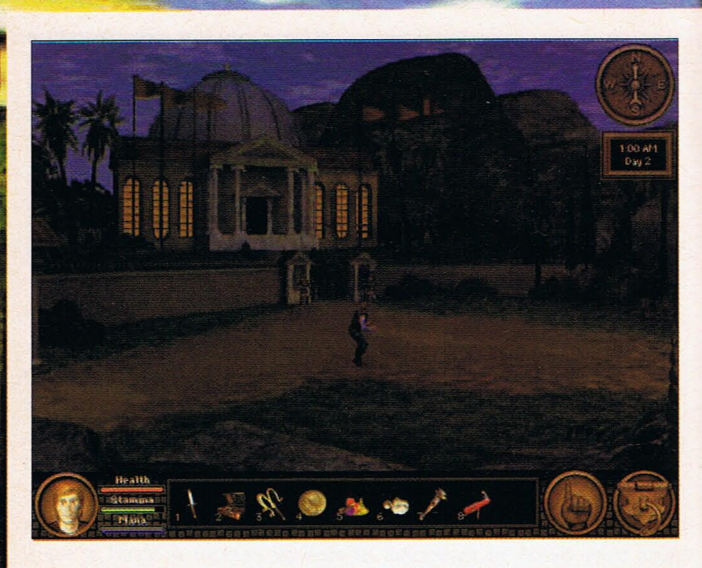
EL REINO DE LOS MUERTOS

Las cavernas sulfurosas donde estaba situado el País de la Muerte parecían pobladas por esqueletos guerreros muy difíciles de abatir. Pero Jim había sido bendecido con las cualidades de un escurridizo ladrón, así que no dudó en esquivarlos para ahorrarse problemas. Siguió el camino de la derecha, pasando por debajo de un arco natural de roca y por



encima de otro, del que descendió con ayuda del gancho. Después traspasó una puerta, y siguió corriendo entre los huesos del dragón, hasta llegar a las fauces. Cerca de allí, un lago de lava era absorbido por un gigantesco remolino, en cuya base se bifurcaban dos caminos. El de la derecha llevaba a los ríos Lethe y Styx, en donde llenó dos ánforas; el de la izquierda conducía a Hades, morada de las almas atormentadas de Erana y Katrina, dos viejas conocidas del protagonista. La Muerte le pidió que eligiese a quién quería salvar. Pese a sus pensamientos oscuros, Jim eligió a Katrina. También aceptó pagar el precio convenido, por lo que fue asesinado por los esqueletos. Cuando despertó, descubrió que Katrina había sido liberada, y le esperaba en la Isla Zante.

Emprendió el viaje de vuelta y regresó al hostal, donde encontró unos bombones envenenados, con el nombre de Elsa. Jim estaba convencido de que no podía habérselos mandado su amiga; debía tratarse del asesino.



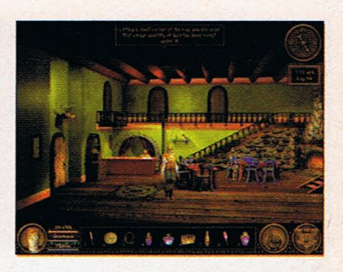
Antes de marcharse a dormir, fue al Gremio de Ladrones y compró algo de aceite. Seguro que le sería muy útil.

• **DÍA 15-16:** La primera tarea consistió en enseñar el agua del río Styx a los guardias de Palacio. Logos dio por concluido el Rito del Coraje y anunció el nuevo Rito de la Paz. Se llamaba así porque la misión consistía en firmar un acuerdo de paz con la Reina de los Tritones, que habitaba en la Atlántida.

En la farmacia, Jim entregó el agua del río Lethe y los bombones envenenados a Salim, para curar a los magos adormecidos, y compró las nuevas píldoras antiveneno, más potentes.

El viejo aventurero le contó que la Atlántida se encontraba bajo un lago, en la Isla Skyros, pero antes de llegar necesitaba encontrar la forma de respirar bajo el agua. También le





pidió que le entregase alguna flores a la Reina de su parte. Quizá Katrina podía echarle una mano...

Cogió el globo –también podía alquilar la barca– y aterrizó en la isla Zante. Katrina le obsequió con un amuleto para respirar bajo el agua.

Ya en la Isla Skyros, se sumergió en el lago, con el amuleto puesto, y arribó a una puerta bellamente decorada: la entrada al mítico reino de la Atlántida. Por desgracia, estaba cerrada. Una vez más, tendría que utilizar sus habilidades profesionales: engrasó las bisagras con el aceite; después utilizó el kit de herramientas y el imán para extraer los goznes y acceder al interior, esquivando –o combatiendo– a los dos tritones. El camino hacia el palacio de la Reina estaba infectado de guardias, por lo que buceó con cautela, pegado a las paredes. Dirigió sus fuertes brazos hacia el este, hasta un muro en la que había varios paneles. Gracias a las charlas con el viejo aventurero y el Oráculo, supo que podía entrar por el tercer panel, para esquivar a algunos tritones. Repitió el proceso con el segundo panel de otro muro, rompiendo el candado, y así accedió a los aposentos de la Reina. Antes de hablar con ella tuvo que vencer a un dragón acuático, pero pronto la sirena se dio cuenta de que sus intenciones eran amistosas. La Reina no estaba dispuesta a firmar la paz con Silmaria, hasta que Jim le entregó las flores y le habló del viejo aventurero. En recuerdo de un amor de juventud, aceptó respetar a los habitantes de la isla.

Con el triunfo en el bolsillo, Jim se teletransportó a su habitación, tras recoger la Estatua de la Paz.

A los pocos segundos de acostarse apareció Elsa y le confirmó que Minos, su patrocina-





dor, era el traidor que había asesinado al Rey. Seguro que el resto de la noche tendría pesadillas...
NOTA: Debido a las numerosas acciones a realizar, el Rito de la Paz puede alargarse durante un par de días.

EL PALACIO DE MINOS

• **DÍA 17:** Ya sólo quedaba un Rito para convertirse en Rey, pero el ladrón decidió no anunciar el acuerdo de Paz con la Reina de los Tritones. Aún tenía que atar algunos cabos antes de comenzar la última prueba.
En la armería compró una espada mágica y una daga acuchillante o "slasher". Después encaminó sus pasos a la Isla de la Ciencia; hacía mucho tiempo que no sabía nada de Gort. Subió al piso superior utilizando el ascensor e introdujo la contraseña que había obtenido al principio de su epopeya –FUNMATH–, en la pantalla cercana. Una misma tecla contenía tres o cuatro letras, por lo que, para activar la letra F, por ejemplo, había que pulsar la tecla que la contenía. Así quedó al descubierto el laboratorio secreto del doctor Pretorius. Allí descubrió que Gort no era humano, y que los científicos eran los responsables de la enfermedad de los magos, envidiosos de sus métodos en contra de las leyes de la Ciencia.
Tras varios días de esfuerzos, Jim estaba cansado. Después de recoger otra sábana de un cajón de su habitación, se fue a dormir antes de que anocheciera. Como ya le había ocurrido otra vez, Elsa volvió a hacer acto de presencia. Antes de preguntarla cómo demonios se



las arreglaba para entrar en su habitación sin que él se enterase, la guerrera le dijo que había visto el valioso Pájaro Negro en el Palacio de Minos, y transportó escondido en un barco al ladrón, hasta los límites de la fortaleza.
Todavía un poco atontado por el súbito despertar, Jim activó el modo sigilo y despachó al primer goon de un porrazo. Siguió avanzando hacia el oeste, por detrás de unas rocas situadas enfrente del palacio, hasta el ala izquierda del edificio, en donde escaló un árbol muerto con ayuda del gancho. Al final del estrecho barranco pudo saltar hasta el balcón del palacio, en donde aporreó a otro guardia. Desde allí accedió a la sala principal del recinto. Fue abatiendo guardianes por la espalda hasta que llegó a una puerta detrás de una tapiz colgante.
No la abrió, sino que subió al piso superior por medio del gancho. La primera puerta de ese pasillo guardaba la sala del tesoro de Minos, pero antes de apoderarse de él, tuvo que





abatir con su daga a varios guardias. Al coger el león alado de la mesa, sintió un escalofrío en la nuca: una estatua situada en una cornisa de la pared izquierda parecía clavar su mirada en el ladrón. Sin pensárselo dos veces, Jim escaló la cornisa izquierda, saltó a la que contenía la estatua, y la tapó con la sábana. Después tomó un par de pociones antifuego –si no llevaba, siempre podía desarmar las trampas–, y abrió las seis alcobas del piso inferior, donde se apropió de valiosos objetos, entre los que se encontraba el famoso Pájaro Negro. Satisfecho por la hazaña, se teletransportó a su habitación, dispuesto a dormir como una marmota las pocas horas de noche que quedaban.

• **DÍA 18:** Si alguien piensa que Jim iba a entregarle la estatua del pájaro a Ferrari tan fácilmente, está completamente equivocado. En su lugar, corrió a dársela a Wolfie, que prometió hacer una copia perfecta. Después vendió las armas recopiladas y compró todas las píldoras que había gastado. Antes de las 5 p.m., pidió a Wolfie que le devolviese la estatua buena, y compró la reproducción. En el Gremio de Ladrones, enseñó el Pájaro verdadero a Arestes, que apuntó algo en su libreta, y le vendió el resto de estatuas. También compró un poco de aceite.

Hacía ya un par de días que no veía a la hermosa Nawar. En la posada, enseñó a su amada el Pájaro Negro, y ésta le aconsejó que preparase una jugarreta a Ferrari, su jefe, pues era un tirano sin escrúpulos. Jim aprovechó el momento para regalarle el anillo de Hera. Nawar estaba dispuesta a aceptar, con la condición de que diese una buena lección al portero de la posada, del que había recibido proposiciones deshonestas.



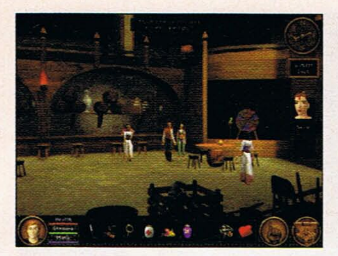
Molesto con la actitud del gorila –¡con lo que le había costado a Jim ganarse el amor de Nawar!–, desenfundó su espada y salió de la taberna, para retar a un duelo al portero, pulsando la tecla F. Por suerte, un guardia de Silmaria detuvo la pelea tras un par de estoques. Nawar, admirada, aceptó el anillo que Jim volvió a poner en su dedo. Si el ladrón conseguía engañar a Ferrari con el asunto de la estatua, se casaría con él.

Inmediatamente, puso en marcha el plan: entregó el Pájaro verdadero a Ferrari, y así recuperó la hipoteca de Ann. La dueña del hostal se puso como loca cuando Jim le regaló el contrato. Aquella noche iba a dormir a pierna suelta...

• **DÍA 19:** Después de desayunar, enseñó la estatua de la Paz al guardia de Palacio. Así se inició el Rito de la Justicia. Gort fue descalificado por el ataque contra los magos que habían llevado a cabo los científicos; Elsa y Jim eran los únicos que quedaban en competición.



La última prueba consistía en descubrir la identidad y el paradero del asesino. El Famoso Aventurero le aconsejó, en el caso de enfrentarse al dragón, dejar un pilar en pie y sacrificar una vida para herir de muerte a la bestia.
Jim necesitaba recuperar todas sus energías, por lo que durmió unas horas durante el día, hasta que Elsa volvió a hacer acto de presencia. Tal como suponían, Minos era el causante de todo, pues guardaba en su palacio la Piedra de la Profecía, que había pertenecido al Rey. Antes de enfrentarse al peligro, el ladrón decidió asegurar su futura vida conyugal, por si después de la lucha con el monstruo quedaba lisiado, o algo parecido.
Al anochecer, partió en modo sigilo hacia la casa de Ferrari, la primera a la derecha del Palacio de los Reyes. Estaba fuertemente vigilada, así que rompió la cerradura de la casa contigua. Encendió la antorcha y subió al balcón del piso superior. Desde allí saltó dos tejados con el gancho, hasta la mansión de Ferrari. Utilizó el aceite y el kit de herramientas en





la ventana central y, al abrirla, seleccionó la orden: "Use Acme tool kit". Así llegó a la sala donde estaba el Pájaro, custodiado por un guardia dormido. Recogió el ánfora de la mesa, la empujó hasta la puerta, y cambió el Pájaro Negro por la reproducción. El imán mágico hizo el resto.

EL DRAGÓN

• **DÍA 20:** El vigésimo día fue más apacible de lo esperado. Al menos, durante las primeras horas...
Hasta que abrió el Loro Muerto, Jim estuvo entrenando. Después tuvo una reconfortante charla con Ferrari, en relación al famoso Pájaro Negro. Cuando empezó a hacerse de noche, regresó al hostal por el arco oeste. Tal como temía durante las últimas semanas, fue atacado por el asesino. Pero los duros días de entrenamiento y aventuras habían sido bien aprovechados: Jim se tragó una pastilla antiveneno y abatió al asesino con su daga. La emoción del momento le hizo perder el conocimiento, pero pronto despertó en el Palacio de los Reyes. Allí aconsejó a Logos con la frase "Trick Minos to confess", y se fue a dormir. La última gran prueba estaba a punto de comenzar.

• **DÍA 21:** Nada más despertarse, fue llevado a Palacio, donde respondió con la frase "Say the assassin confessed" cuando fue preguntado por el incidente anterior. Minos cayó en la trampa. Pronunció el nombre de Bruno, cuando nadie lo había oído antes. Fue detenido, pero escapó con un hechizo mágico, amenazando con romper la Piedra de la Profecía



y desencadenar la Ira del Dragón. La única posibilidad de salvar la Isla consistía en viajar a la fortaleza de Minos y recuperar la Piedra.
Jim siguió las mismas estrategias que cuando robó el Pájaro Negro. La única diferencia es que había más guardias y la sala del Tesoro estaba custodiada por Minos y un gran Minotauro.
Nada más entrar, el ladrón abatió a los guardias con su daga y cogió el kit de herramientas de la mesa, que entregó a Elsa, encerrada en una alcoba. Entre los dos acabaron con el Minotauro. Desesperado, Minos tropezó en el piso superior y cayó al vacío, rompiendo la Piedra. ¡El Dragón estaba libre!
Sin perder ni un segundo, el ladrón registró a Minos, al Minotauro y las alcobas. Enseguida se materializó en la sala la oscura Katrina, dispuesta a llevarlos hasta la guarida del dragón. El enorme monstruo escupe-fuego estaba a punto de salir de la caverna.





Por suerte, se unieron a la lucha Toro y Gort. Jim les dijo que arreglasen el pilar caído, mientras entregaba el hacha del minotauro a Toro. Después ayudó a arreglar el pilar y le pidió a Gort que sacrificase su vida. Puesto que ya estaba muerto, no tuvo ninguna consecuencia maligna.
En un último esfuerzo desesperado, Jim empuñó la daga envenenada del asesino, y entre todos consiguieron abatir al Dragón.
La gran cantidad de "buenas" acciones realizadas durante el último mes permitieron a Jim convertirse en Rey de Silmaria, en Jefe de Ladrones, y conseguir el amor de la bella Nawar. Su reinado aún prospera en las costas del Mar del Centro del Mundo, donde la Isla de Marete se ha convertido en el centro turístico de la región. Así será durante muchos años más..."
El laúd de Jacob dejó de tocar, y la multitud rompió el silencio con una atronadora ovación. Sólo el Rey permanecía muy quieto, con los ojos inyectados en sangre, mirando fijamente al juglar.
– ¡Excelente cantar, amigo mío! –dijo al fin–. Con gusto os invitaría a la mesa y os cubriría de oro si Minos, el malvado tirano al que habéis aludido, ¡no fuese mi propio hermano! ¿Cómo os atrevéis a hablar mal de mi familia? ¡Guardias! ¡Atrapad a ese gusano!
– ¡Pero Señor! ¡Vos mismo habéis confesado el asesinato de vuestro padre!
– ¿Y qué tiene que ver eso con mi pobre hermano? –bramó el monarca.
Jacob sólo tuvo tiempo de saltar por la ventana, rezando para que el foso del castillo, situado veinte metros más abajo, estuviese lleno de agua... Y vacío de cocodrilos...

Guerrero



Cuentan las crónicas de Silmaria que muchos de los que decidieron completar los Ritos Sagrados eran guerreros, por lo que las estrategias que tuvieron que aplicar para superarlos eran distintas a las del Ladrón.

Por suerte, en uno de los apéndices almacenados en los Archivos del Palacio de los Reyes se recogen las acciones que llevaron a cabo este colectivo, en cada uno de los Ritos.

• RITO DE LA LIBERTAD: Un guerrero hecho y derecho no puede consentir que una horda de mercenarios, por muy numerosa que sea, invada su país. Por eso es recomendable, aunque no necesario, liberar TODOS los pueblos. Esto permite mejorar las habilidades para todos los futuros combates, además de recopilar infinidad de dinero, armas, amuletos de defensa y ataque, etc., vitales para acabarse el juego. Los objetos más interesantes se encuentran dentro de cofres, en el interior de los edificios, por lo que hay que explorar bien a fondo todas las casas. El tesoro más grande suele estar en las casas más llamativas.

Después del Rito, en la armería aparecen nuevas armas, por lo que se pueden vender las recopiladas y comprar valiosas espadas, armaduras y escudos para el futuro.

• RITO DE LA CONQUISTA: Pocos consejos se pueden dar a un llamativo guerrero que interna internarse en una gran fortaleza embutido en una ruidosa armadura. La única estrategia aquí es esquivar a toda costa a los guardias de la playa y atacar directamente a los que hay dentro de la fortaleza. Se pueden utilizar las lanzas de uno de los carros para abatir más fácilmente a los enemigos.

• RITO DEL VALOR: Al contrario que el Ladrón, el Guerrero tiene la obligación de cortar las cabezas de la Hidra, mientras Elsa quema las heridas. Para acabar con las testas de los extremos del monstruo, es necesario subir por unas rampas laterales. Es mejor acabar con las cabezas izquierda y derecha, y dejar la del centro para el final.

Si lo que quieres es casarte con Elsa, deberás entregarle el dientes del bicho como regalo.

También es posible acabar con la Hidra sin la ayuda de Elsa, pero sólo si se ha instalado el último parche que existe del juego. En ese caso, habrá que cortar las cabezas y, sin perder ni un sólo minuto, quemar las heridas antes de que vuelvan a crecer.

• RITO DEL DESTINO: Al tratarse de una prueba que sólo exige la resolución de un par de acertijos, la solución es la misma para todos los personajes que se incluyen en el juego.

• RITO DEL CORAJE: La inconmensurable fuerza del Guerrero hace posible que pueda derrotar al guardián Cerberus con sus propias armas. El arco de roca por el hay que descender se supera con un simple salto.

• RITO DE LA PAZ: La entrada de la Atlántida puede ser forzada con unos cuantos mandobles.

• RITO DE LA JUSTICIA: Sólo la fuerza puede contrarrestar la fiereza de los guardianes de la fortaleza de Minos. Para vencer al dragón, lo mejor es utilizar las armas "Wurmbane Spear" o "Dragon Slayer".

Mago

Pocos enemigos pueden hacer frente a un mago adiestrado en su sabiduría mágica, pero este proceso exige mucho tiempo y práctica. Por eso, las heroicidades conviene dejarlas para los últimos Ritos.



• RITO DE LA LIBERTAD: Si el Mago todavía no ha alcanzado todo su potencial mágico, casi es mejor conquistar la villa asignada y pasar al siguiente Rito. Antes que luchar, conviene esquivar a los soldados. Si es posible, lanzar el hechizo "Dazzle" en todo momento, para avanzar sin problemas.

• RITO DE LA CONQUISTA: La mejor forma de esquivar a los guardias es utilizar el hechizo "Dazzle". En el patio interior, también es muy útil el hechizo "Frostbite". Contra el mago centauro, se puede emplear "Reversal" y, mientras dure el efecto, acribillarle con todos los hechizos de ataque disponibles. Los dos primeros conjuros también son muy útiles para acabar con el general Claudius.

• RITO DEL VALOR: Mientras Elsa se encarga del trabajo duro, sesgando con sus tajos las cabezas del gran monstruo, el Mago debe lanzar un buen hechizo de fuego a las heridas, para impedir su regeneración.

• RITO DEL DESTINO: Como sólo exige la resolución de un par de acertijos, la solución es la misma para todos.

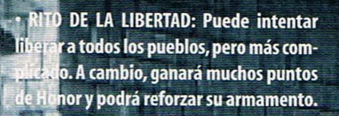
• RITO DEL CORAJE: Si al Mago se le olvida algún obsequio para saciar el hambre del perro de tres cabezas, siempre puede utilizar sus hechizos para derrotarlo. Una vez en el interior, el gran arco por el que hay que descender puede superarse con el hechizo "Float". Tras completar el Rito, recibirá un interesante regalo.

• RITO DE LA PAZ: El hechizo de abertura de puertas debe ser suficiente para entrar en la Atlántida.

• RITO DE LA JUSTICIA: El hechizo "Dazzle", como siempre, es muy útil para esquivar a los enemigos. Contra el dragón, son esenciales "Augment" y "Frostbite".

Paladín

La personalidad de este luchador bondadoso le hace especialmente complicado de manejar, ya que siempre tiene que intentar solucionar los problemas por medio de la palabra y los buenos actos.



• RITO DE LA LIBERTAD: Puede intentar liberar a todos los pueblos, pero más complicado. A cambio, ganará muchos puntos de Honor y podrá reforzar su armamento.

• RITO DE LA CONQUISTA: Deberá esquivar a los guardias de la playa y atacar de frente a los que custodian la fortaleza. Las lanzas de los carros del patio son muy útiles. Tiene la ventaja de usar su "Magic Ward" para facilitarle un poco las cosas.

• RITO DEL VALOR: Se deben aplicar las mismas tácticas que el Guerrero: cortar las cabezas subiendo por las rampas laterales, mientras Elsa quema las heridas. Sólo es posible hacer frente a la Hidra en solitario si se ha instalado el último parche, pues si no puede quedarse colgado el juego.

• RITO DEL DESTINO: Al tratarse de una prueba que sólo exige la resolución de un par de acertijos, la solución es la misma para todos los personajes.



• RITO DEL CORAJE: Puesto que la meta principal del Paladín es cumplir sus misiones causando el menor daño posible, es conveniente que sacie el hambre de Cerberus de la misma forma que el Ladrón. No obstante, también puede abatirlo en combate.
Para bajar por el arco, hay que realizar un salto con la energía al máximo.

• RITO DE LA PAZ: La puerta de la Atlántida puede abrirse por la fuerza. Si ha entrenado lo suficiente, puede causar temor a los tritones, por lo que sólo tendrá que enfrentarse al dragón acuático final.

• RITO DE LA JUSTICIA: El temor que inspira el Paladín debe ser suficiente para ahuyentar a los guardias del exterior de la fortaleza. Para vencer al dragón destacan las armas "Wurmbane Spear" o "Dragon Slayer". Si el combate no marcha muy bien, siempre es posible curar con píldoras y pociones a los compañeros.

Algunos Secretos

«Quest for Glory V» incluye un buen puñado de subtareas que no son necesarias para completar el juego, pero añaden valiosos puntos a la nota final. Estas son algunas de las hazañas no comentadas en la solución del juego:

• CASARSE CON ERANA: Hay que hablar con ella antes o después de los ritos, regalarle bombones, flores, las semillas mágicas y el anillo de Hera. Igualmente, se debe completar el mayor número de buenas acciones posibles.

• CASARSE CON ELSA: Esta guerrera se conforma con los dientes de la Hidra, algunas flores, la espada de Diamante Helado y el anillo de Hera.

• CASARSE CON KATRINA: El Ladrón y el Paladín no pueden casarse con ella. Katrina acepta gustosa los bombones, las flores y el Amuleto de Defensa.

• LAS PLUMAS DE PEGASO: Para acceder al nido, el Guerrero o el Paladín deben golpear con una piedra cierto objeto. Para bajar, se puede utilizar una de las plumas como paracaídas.
El Mago puede utilizar el hechizo "Levitate".

• EL CONTRATO DE ANN: La hipoteca del hostal de Ann se recupera entregando la Estatua de la Paz, una vez completado el Rito, a Ferrari.

• EL ANILLO DE LA VERDAD: Sólo puede conseguirlo el Paladín. Los pasos son los siguientes:

- Hablar con Rakeesh sobre la Verdad.

- hablar con los guardias del Palacio de los Reyes sobre lo que te ha contado Rakeesh; te entregarán un anillo.

- Antes del día 15, el anillo debe sumergirse en el río de lava del Templo del Dragón.

- Finalmente, también debe sumergirse en el río Styx, durante el Rito del Coraje.

- El anillo sirve para curar heridas.

• CAMPEÓN DE LA ARENA: La forma más sencilla de convertirse en el Rey de los gladiadores es esperar hasta los últimos días de la cuarta semana, cuando el resto de participantes ya hayan sido declarados campeones. Basta con apuntarse en la posada de El Loro Muerto y ganar los combates necesarios.

• EL ROBO DEL BANCO: Funciona con todos los personajes menos el ladrón:

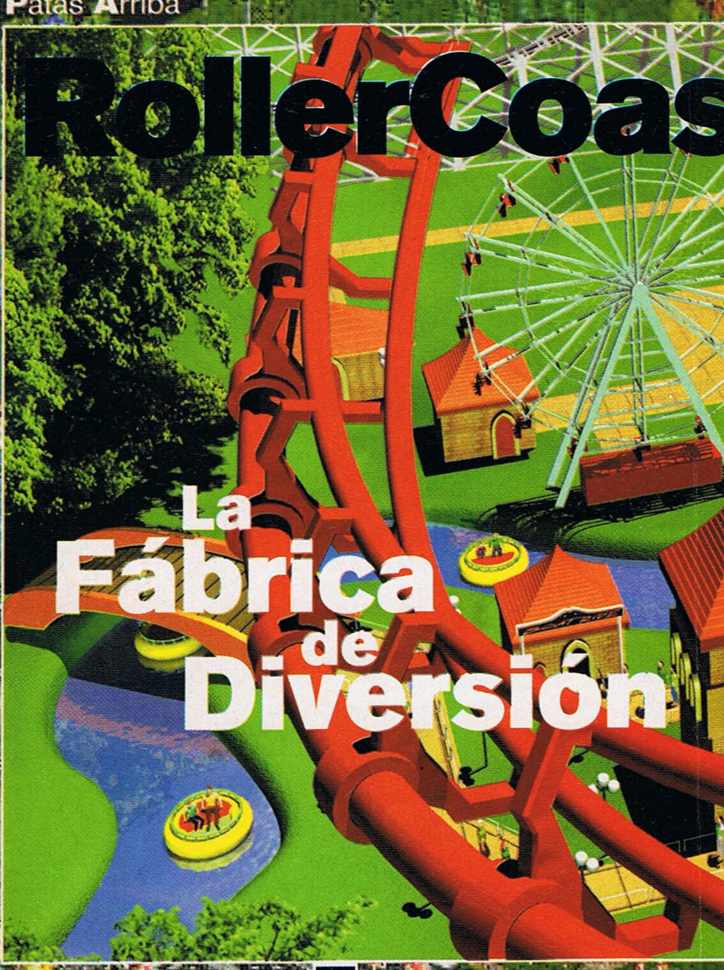
- Cuando alguien robe el banco, recoger el kit de herramientas de la puerta y enseñárselo a Erasmus.

- Por la noche, en la posada, seguir al hombre manco y hacer lo mismo que él haga.

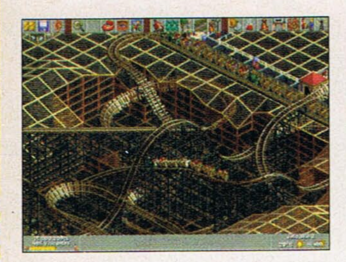
- Entrar en el Gremio y acusar al hombre, utilizando todos los argumentos de Erasmus.

RollerCoaster Tycoon

La Fábrica de Diversión



¿Quién no ha disfrutado alguna vez de la desenfrenada diversión que emana de un parque de atracciones, con su encantadora noria, su escalofriante montaña rusa o la siempre horrible casa del terror? Ahora toda esa diversión se encierra en «RollerCoaster Tycoon», que nos permitirá crear el parque de nuestros sueños y poner a prueba nuestra habilidad como gestores y diseñadores de atracciones. Con un poco de dedicación y los consejos que aquí os damos, Disneylandia, Eurodisney o Port Aventura se quedarán pequeños al lado de vuestros parques de atracciones.





Aunque «RollerCoaster Tycoon» sea un miembro más de la exitosa saga de juegos iniciada por «Railroad Tycoon», es un título cuya estrategia de juego es mucho más equiparable a la de «SimCity» que a la de los «Tycoon». En este juego no hay que mover mercancías de un sitio a otro, no hay nada que comprar y vender, nada que transportar, pero en cambio sí hay que realizar infraestructuras y respetar una simulación económica.
El objetivo de todos los escenarios es similar: construir un parque de atracciones lo suficientemente divertido, peculiar o innovador para conseguir un número determinado de visitantes y una cantidad de dinero prefijada de antemano. Es algo más parecido a construir una ciudad («SimCity») que a hacer trenes («Railroad Tycoon»). «Theme Park» podría ser el mejor ejemplo para plantear una pauta estratégica, aunque ésta sea mucho más compleja y desarrollada que la de aquel juego de Bullfrog. Pongámonos manos a la obra.

EL DISEÑO DE NUESTRO PARQUE

Las misiones son de dos tipos: mientras que en unas tenemos que empezar a crear nuestro parque desde cero, otras ya nos dan alguna infraestructura montada y ciertas atracciones ya construidas. Básicamente, la forma de progresar en ambos tipos es la misma, aunque en uno tengamos ya cosas hechas y en otro no.
Lo primero que haremos será echar un vistazo al terreno que disponemos para construir. Dependiendo de la zona en que nos encontremos, la geografía de los escenarios será muy variada: desde algunos completamente desiertos a otros plagados de vegetación,



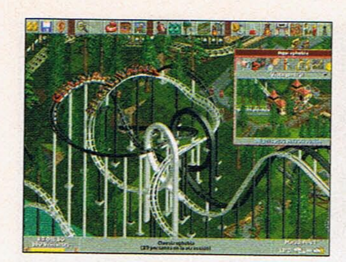
pasando por escenarios llenos de islas y agua. Tanto por cuestión económica como estética, tendremos que aprovechar los accidentes naturales –lagos, ríos, montañas, bosques, etc.– que el escenario nos proporciona, y planificar nuestro parque en consecuencia. Eso no quiere decir que no allanemos el terreno cuando nos haga falta o que no derribemos los árboles que nos estorben. No hay que tener problemas para echar mano del bulldozer cuando sea necesario, pero sin malgastar.
Como no hay recursos que extraer ni mercancías que mover de un lugar a otro, el diseño del parque es totalmente libre, con la única limitación impuesta por la entrada y el aprovechamiento de los accidentes naturales. Construiremos a nuestro gusto, siempre que el dinero nos lo permita. La primera regla de oro es aprovechar al máximo el espacio, pues no sabemos cómo de grande acabará siendo nuestro parque, para lo cual construiremos de forma ordenada, conectando todo con caminos lo más directos posibles. Dispersar las



atracciones no es una buena política, pues si lo hacemos nuestros visitantes se pasarán el día caminando de un lugar para otro, lo que los cansará y aburrirá en exceso. Mientras andan, no se divierten, y nosotros no ganamos dinero. Tampoco quiere decir esto que las atracciones hayan de estar apretadas, pero sí unas cerca de otras.

¿Nuestro parque tiene que tener todas las atracciones posibles? No es necesario para el éxito, pero sí recomendable. Imaginaos un parque sin noria, o sin tiovivo. Las atracciones del parque tienen que ser lo más variadas posibles, aunque si alguna tiene éxito, no dudaremos en poner otra similar. Las montañas rusas son lo más excitante y lo que más dinero nos hará ganar, pero también lo más caro de construir y mantener.

Aunque no pararemos de construir nuevas atracciones con el parque abierto, cuando abramos las puertas la primera vez, deberemos tener el máximo de atracciones montadas y funcionando a tope, para rentabilizar la inversión desde el principio y comenzar a





conseguir visitantes. No hay que recordar que todos los escenarios son una carrera contra el reloj.

En el diseño de nuestro parque cobra especial importancia el aspecto del mismo, pues es lo que hará sentirse a gusto a nuestros visitantes. La naturaleza de los caminos –tierra, asfalto, piedras, etc.– y los complementos que los hacen más agradables –árboles, farolas, bancos, etc.– son un punto especial a tener en cuenta, así como su limpieza. Los accesorios, como estatuas, vallas y plantas acabarán de enriquecer nuestro parque: no son algo superfluo.

La lluvia también es un imprevisto que hay que tener en cuenta, pues cuando eso suceda, la venta de paraguas tendrán mucho éxito, así como las atracciones cubiertas y las de transporte. Tendremos que prever variaciones en la diversión para esos fastidiosos días de lluvia.

LAS ATRACCIONES

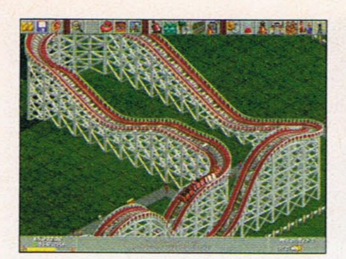
Son el meollo del juego, a donde irán destinados todos nuestros esfuerzos y lo que nos reportará los beneficios. Su número es muy variado, y van desde las más simples y triviales a las más complejas y peligrosas. Un buen parque ha de tener de todas ellas, aunque las de riesgo sean las más solicitadas, y con una buena distribución. No es bueno poner todas las atracciones de riesgo juntas ni todas las tranquilas próximas entre sí, porque sólo conseguiremos aglomerar muchísimos visitantes en determinadas zonas.

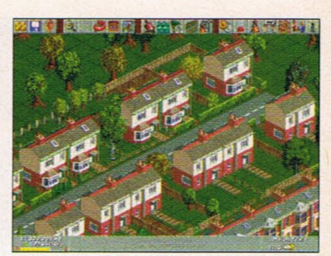
La colocación y disposición de la atracción es vital para su éxito. Tanto la salida como la



entrada de la misma han de estar estratégicamente situadas cerca de la salida y/o entrada de otra atracción, de los puestos o de la entrada del parque. La cola de espera ha de ser lo suficientemente larga para que nadie se quede sin entrar, pero tampoco demasiado para que los visitantes no se aburran, y debe estar construida en zigzag para aprovechar el espacio. Para conseguir esto lo mejor es calcular la frecuencia de entrada de los visitantes y la duración del viaje. Ajustar los tiempos de partida y sus retrasos permitirá que la atracción se llene y el beneficio por la misma sea máximo.

La configuración de la atracción también debe tenerse en cuenta. Algo tan trivial como los colores de los coches o su diseño la pueden hacer más atractiva. También vigilaremos las vueltas que da, la duración del viaje, o el número de personas que entrarán en ella cada vez. Los intervalos de tiempo entre mantenimientos son un factor clave, y nunca debieran exceder de 10 minutos, aunque nos obligue a contratar a muchos mecánicos.





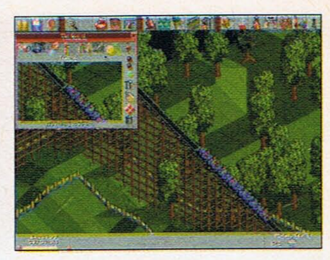
Las montañas rusas serán siempre las estrellas del parque, por su espectacularidad y riesgo, y nuestro parque debe tener al menos tres de ellas. Cuanto antes dispongamos de ellas, mucho mejor, y por eso en ellas deberíamos centrar los esfuerzos de investigación. Sus tiempos de mantenimiento son vitales, ya que si no se averiarán en exceso, con el consiguiente quebrando económico. Las acuáticas añaden un componente más de emoción, aunque todas inducen de forma bastante acusada al vómito, por lo que no está de más colocar bancos y servicios cerca de sus salidas.

Las atracciones de riesgo ponen la nota de variedad y excitación en el parque, siendo muchas de ellas montañas rusas en miniatura u originales atracciones. Bien gestionadas pueden dejar más dinero que las montañas rusas, pues tienen casi su misma capacidad y un tiempo de viaje mucho menor. Cuando el número de visitantes decaiga, no dudaremos en hacer cambios o introducir alguna acción promocional que las vuelva a poner de moda entre los visitantes.

Las atracciones de transporte empiezan a ser útiles –y necesarias– cuando el parque es muy grande o las distancias entre atracciones son necesariamente largas. Con ellas contribuimos a tres factores: tenemos divertidos a los visitantes mientras se desplazan, los acercamos a las atracciones que nos interesan, y conseguimos recaudar dinero extra. Como la velocidad de las mismas no es importante, podremos sobrecargar los trenes todo lo que queramos. En parques pequeños son contraproducentes.

Las atracciones tranquilas no nos proporcionarán muchos beneficios, pero tampoco son muy caras de construir, y siempre hay visitantes a los que les gusta montar en ellas. No





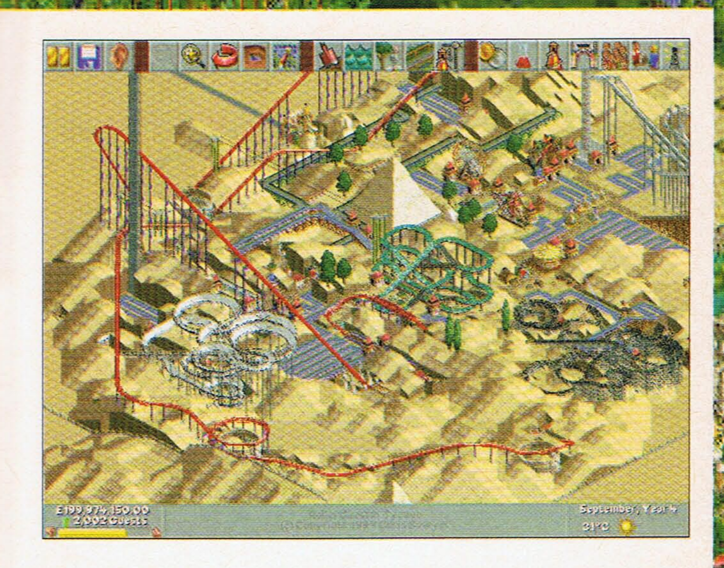
dudaremos en desmontarlas cuando las averías sean muy frecuentes o dejen de ser rentables, porque tampoco se las puede poner un precio muy elevado. No son muy populares, pero todos los parques las tienen. ¿Por qué no también el nuestro?

Los puestos y las tiendas también son necesarios, pero por algo más que ser una fuente constante de ingresos. Lo son porque los visitantes del parque las demandarán para calmar su hambre y su sed con helados, bebidas, algodón dulce o hamburguesas. En ellas también venderemos mapas del parque que contribuirán al éxito de las atracciones, globos que alegrarán el mismo, o paraguas imprescindibles en los días de lluvia. Los mejores sitios para colocar tiendas son a la entrada del parque y cerca de las salidas y entradas de las atracciones más tranquilas.

LOS EMPLEADOS

Son los encargados de ciertas tareas imprescindibles para que el parque funcione de forma correcta. Los contrataremos en abundancia, pero tampoco dudaremos en despedirlos si no hacen bien su trabajo. Hay que vigilarles casi más que a los visitantes, y marcarles una ruta de actuación, ya que de lo contrario se pasarán el tiempo de paseo por el parque. Es muy importante marcarles el trabajo que han de realizar.

Los hay de cuatro tipos. Mientras que dos de ellos –mecánicos y hombres para todo–, son imprescindibles, los otros dos –guardias y animadores– serán útiles sólo en determinadas ocasiones y ante casos de seguridad o visitantes muy exigentes. Los hombres para todo deben ser omnipresentes en el parque, pues son los que lo limpian y lo cuidan.



Su tarea más importante es el aseo de los caminos, pero también serán necesarios para regar plantas y cortar el césped de nuestro parque. Los mecánicos tan sólo tienen una misión, aunque vital: arreglar e inspeccionar las atracciones, por lo que si no tenemos el número suficiente de ellos y nuestro parque es muy grande, se pasarán el tiempo yendo y viniendo. En cualquier caso, acotarles las tareas a realizar es vital. Los guardias y los animadores tienen un alto grado de autonomía, y muchas veces ni los necesitaremos, por lo que su número ha de ser reducido.

Los guardias evitan esos actos de vandalismo que todos odiamos, que se producen cuando hay muchos visitantes en el parque y se producen aglomeraciones que, no obstante, se pueden solucionar de una forma muy sencilla: haciendo camino doble en todo el parque. Los animadores son especialmente útiles en las colas largas donde los visitantes se pueden aburrir.





LOS VISITANTES

Los visitantes, los clientes, son los auténticos monitores de nuestro éxito, ya que ellos deciden si nuestro parque les gusta o no, expresándolo constantemente. El juego nos ofrece la posibilidad de saber lo que piensan y hacen en todo momento, datos estos que aprovecharemos para mejorar el parque. Deberemos estar siempre atentos a sus gustos y peticiones.

Nuestro objetivo ha de ser siempre que los visitantes se diviertan, lo que equivale a proporcionarles un alto índice de riesgo. Cuanto más arriesgada sea una atracción más éxito tendrá, lo que no quiere decir que las atracciones más excitantes sean las que más induzcan al mareo. Lo mejor es probar para ver qué es lo que mayor índice de excitación provoca en nuestros clientes. Los túneles, los árboles, las atracciones acuáticas y los recorridos espirales y cruzados inducen un elevado nivel de riesgo.

Con cierta frecuencia, sobre todo si el parque es grande y desordenado, los visitantes se perderán, y encontraremos a algunos deambulando por ahí. Éste es el único caso en que es útil la función de la pinza para recuperarlos y volverlos a llevar al mogollón.

Los visitantes no sólo quieren atracciones emocionantes; también disfrutan con un parque bonito, variado y bien decorado. El parque debe estar lo más limpio posible, con sus papeleras, bancos y farolas, pero también decorado con árboles y estatuas. Los recorridos de los caminos y las atracciones deben ser pintorescos: diseñaremos siempre como a nosotros nos gustaría que fuera.

Finalmente, un par de detalles curiosos. El juego nos permite poner nombre a nuestros visitantes; y si a uno le llamamos Chris Sawyer, se paseará por el parque sacando fotos de todo; y si a otro le llamamos Simon Foster, también se paseará, pero de vez en cuando se parará a pintar en un caballete.

Unos apuntes económicos

«RollerCoaster Tycoon» no es un juego especialmente exigente en cuanto a los aspectos económicos y financieros del juego, al menos en los primeros niveles de dificultad. Eso sí, cuando lleguemos a misiones bastante más avanzadas, será más que necesario mirar la "pela" al detalle, más que nada porque muchas de ellas nos exigen unos determinados ingresos para poder acabarlas con éxito.

El control del dinero que pasa por nuestro parque se realiza en dos frentes diferentes: en el precio de las entradas, tanto del parque como de las atracciones, y en los gastos que el parque supone. Por defecto, el precio de cualquier cosa es cero, aunque algunas tienen un precio orientativo, por lo que lo primero que haremos antes de abrir una atracción al público es ponerle precio más o menos a ciegas. Tanto si el precio es muy bajo, como si es muy elevado, nuestros visitantes nos lo dirán, momento en que debemos aprovechar para cambiarlo. Normalmente, es mejor quedarse corto que no pasarse, puesto que la ausencia de visitantes es más perjudicial que perder dinero.

El precio de la comida, recuerdos y atracciones se puede cambiar en cualquier momento, y es algo que debemos hacer constantemente en el juego, según la popularidad de la atracción en un determinado momento. Tampoco debemos desdeñar la realización de promociones, pues a la larga contribuyen a reactivar una atracción decaída o a aumentar los visitantes.

Cuando nos quedemos sin dinero, aunque no es una situación aconsejable, siempre podemos vender las atracciones, despedir empleados y desmontar las instalaciones, además de pedir préstamos al banco y subir los precios. Podremos hasta cobrar por usar los servicios, hasta un máximo aconsejable de 0.20 pesetas. Las situaciones desesperadas suelen acabar en fracaso de la misión, por lo que hay que evitarlas. Sólo podremos controlar los gastos en algunos aspectos, como en la investigación, pero al menos en éste no hay que escatimar.



El juego nos permite cobrar poco por la entrada y mucho por las atracciones, y viceversa, o mucho por todo. Lo más óptimo es tener unos precios normales en la entrada y en las atracciones hasta que el parque esté repleto, y luego subir los precios. Si subimos la entrada hasta el máximo del dinero que lleven nuestros visitantes por término medio, y luego ponemos las atracciones gratuitas, ganaremos dinero a espuertas, y aumentará espectacularmente el número de visitantes.

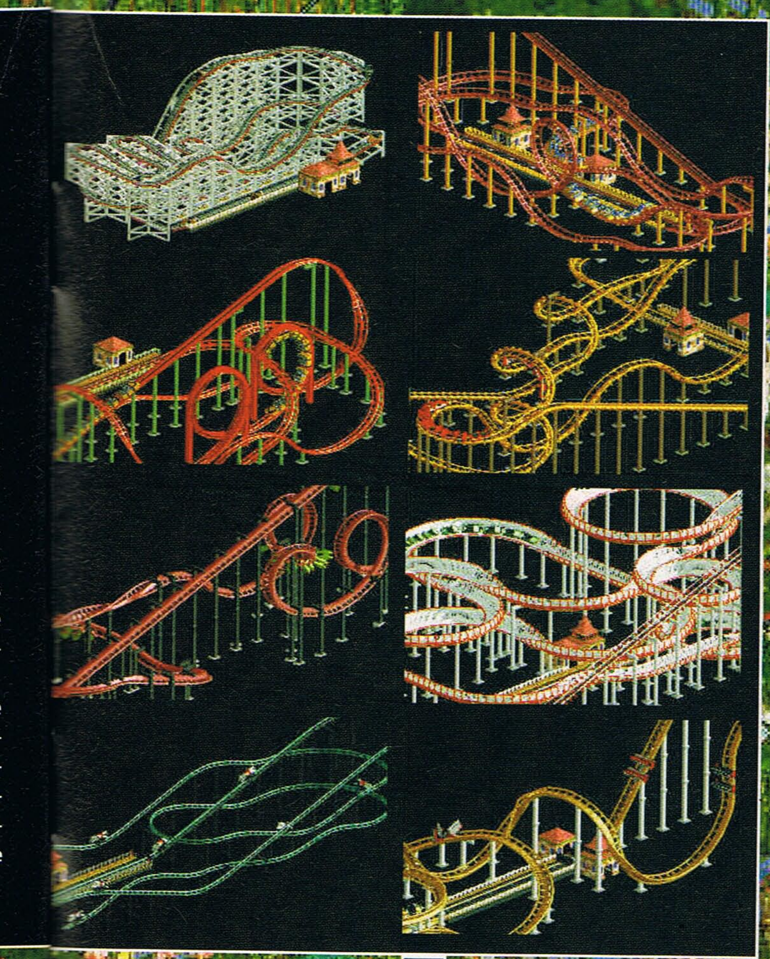
Protagonistas, las montañas rusas

Son el plato fuerte del juego, lo más divertido para nuestros visitantes y para nosotros mismos. Es una gozada no sólo verlas funcionar, sino también diseñarlas, aunque los modelos predeterminados nos servirán para las primeras misiones del juego. Conforme aumente la complejidad del mismo, nuestros visitantes no se conformarán con cualquier cosa, y exigirán lo máximo de las atracciones en las que van a dejar su dinero.

Será en ese momento cuando tendremos que poner a prueba nuestro ingenio y habilidad para conseguir montañas rusas más espectaculares y excitantes cada vez. En su diseño tendremos en cuenta factores propios de la montaña, como sus dimensiones, pendientes pronunciadas, recorridos paralelos, inclinaciones máximas, cruces, y subidas y bajadas continuas. Pero también hay otros aspectos que hacen más excitante una montaña rusa: que esté sobre el agua, que se cruce o entremezcle con otra atracción, que tenga partes subterráneas, etc. Una inversión particularmente interesante son las fotos en las montañas rusas, que después nos reportarán pingües beneficios al venderlas.

Una buena montaña rusa no es aquella que tiene una caída de 100 metros, pues sólo contribuye a aumentar el mareo sin mover el riesgo, con lo que nadie subirá. Aparte de hacerlas arriesgadas, también hay que hacerlas seguras, pues de lo contrario podríamos tener accidentes en las mismas, además de asustar a los visitantes. Cambiar el tipo de vehículos, el modo de funcionamiento, y hacer modificaciones en la estructura, mantendrá actualizada la atracción e interesante para los visitantes nuevos y antiguos.

Pero tampoco nos olvidemos de hacerla rentable: los trenes con el número máximo de coches; tendremos tres trenes (o cuatro) funcionando de manera simultánea; y la duración de los recorridos no será muy larga, para no tener esperando en la cola a los visitantes de forma indefinida. Al diseñar la montaña, la haremos todo lo alta y larga que podamos, pues las dimensiones son importantes para el visitante, así como que esté agradablemente amenizada con árboles, decorados y túneles. Este último punto es importante para conseguir atracciones temáticas, las de más éxito.





SHOGO

Mobile Armor Division

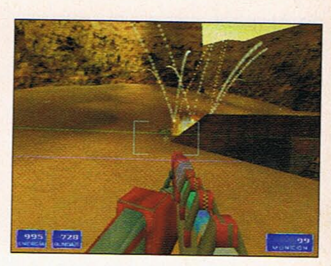
Peligro en Cronus

Ante nosotros todo un desafío, con decenas de lugares por conocer y una trama que debe ser seguida con mucha atención para no perderse con tanto nombre japonés. La estructura seguida por «Shogo» es, por lo general, poco complicada. Con esto queremos decir que no se parece a juegos como «Quake II» en los que puede ser necesario volver varias fases atrás para realizar alguna acción que nos permita avanzar en la aventura. Aquí no; cuando acabemos una fase lo haremos con todas las consecuencias y si volvemos a una previa, no será usando la puerta por la que llegamos –excepto en un par de ocasiones y con indicaciones claras–.









El desarrollo de «Shogo. Mobile Armor Division» es completamente lineal excepto en un encuentro, pasada la mitad del juego, que nos hará tomar una decisión sobre nuestras futuras acciones. A partir de este momento, las fases son distintas para cada una de las ramas, aunque la escena final no varíe. No hay más tiempo que perder si queremos salvar a Cronus de un terrible final...

THE AMBUSH

Después de un pasado oscuro, con más fallos que aciertos, nuestros superiores vuelven a confiar algo en el protagonista. Todo comienza con una pequeña misión de reconocimiento sobre Avernus, que resulta ser una verdadera encerrona. Es necesario evacuar la zona lo antes posible y para ello hay que seguir el camino que dos compañeros emprenden sin dilación alguna. Pocos enemigos y de escasa resistencia nos servirán para coger práctica y puntería. Sed rápidos, pues la nave que nos espera al final del camino sólo esperará el tiempo justo.

CALM BEFORE THE STORM

Hemos llegado a tiempo al Leviathan y nos disponemos a disfrutar de un momento tranquilo antes de llegar a nuestro destino: Cronus. Debemos aprovechar estos momentos para recopilar información sobre nuestros objetivos y no para tomar algo en el bar que se encuentra cerca de nuestro "cuarto" –la escena final tiene algo que ver con esto–. Primero nos dirigiremos al Departamento de Diagnósticos Regionales, usando para ello el ascensor de subida. Por último, y no muy lejos de dicho ascensor, se encuentra la estación, lugar al que debemos acudir para acceder al siguiente nivel.

MISSION BRIEFING

El teniente Akkaraju nos espera para darnos instrucciones, así que preséntate de inmediato ante él. Recuerda siempre que ahora estás en casa y no debes usar ningún arma si no queremos ser declarados como traidores. Tras escuchar el interesante diálogo entre el soldado y el teniente, sólo queda decantarnos por un potente MCA; hay que mirarlos con mucha tranquilidad y eligir bien, ya que no lo podrás cambiar hasta pasadas un buen número de fases.

THE STORM

Avernus se encuentra cada vez más cerca pero, por suerte, no te encuentras solo. Dos soldados te acompañarán hasta el acceso más cercano. Tus compañeros se pararán ante cualquier imprevisto y debes ser tú quien les aclare el camino. Por ejemplo, tras la puerta de un subterráneo hay un pequeño estanque de agua que ellos no se dignarán a atravesar. ¿Quién va a ser el que busque la forma de que ellos pasen sin problemas? Es evidente que debes cruzar tú solo y, una vez en la habitación contigua, buscar en la parte izquierda un mecanismo que les abra el camino.

CONSEJO: En el claro donde luches contra Samantha Stenberg hay un foso a la izquierda que conviene ser explorado.









APPROACH

El muro ya está a tiro, avanza entre los cañones junto a tus compañeros y acaba con todo indicio de resistencia que encuentres. Tan sólo la habilidad puede librarnos de salir "tocados" de este lugar. El láser (nº 3) es un arma recomendable en estos momentos.

CITY OF GHOSTS

Las calles de Avernus, aunque desoladas, tienen vida propia, y sino atentos al complicado comienzo que tiene nuestro protagonista, ya que son varios los tanques que le apuntan desde el primer momento. Si conseguimos esquivar sus disparos y responder el ataque de forma certera, hay que buscar los túneles de Madison. Es importante reseñar que, en determinado momento, será necesario abrir fuego contra un camión cisterna para que su explosión nos abra paso entre los edificios. Tras esto, sólo queda acceder al túnel y volver sobre nuestros pasos hasta el canal de ventilación –situado muy cerca de la puerta que se cierra bloqueándonos el camino–.

HIGH AND LOW

Los conductos de ventilación van a ser nuestro hogar durante los siguientes minutos. Los Desheredados han interferido los sistemas de comunicación y la solución pasa por llegar al centro de comunicaciones a través de estos túneles. Los primeros problemas que se cruzarán en el camino tienen forma humana pero el "Spider" nos será de gran ayuda para solventar la situación sin daños. Tras acabar con otros enemigos y cruzar varios cilindros de ventilación llegaremos a una habitación con un letrero que dice "Flujo de aire". En su interior hay un mando que indica la dirección de éste y, tras invertirlo, hay que ir a las bobinas –estructura formada por múltiples columnas– y acabar con sus paneles del piso inferior. Sólo queda llegar al compartimento A, saltar al vacío hasta que el aire nos frene y pasar por un pasadizo al B donde realizaremos la operación inversa –subir ayudados por la corriente de aire–.

INFILTRATION

Hank nos echará una mano intentando distraer al enemigo para que nosotros podamos infiltrarnos en su territorio. El edificio está repleto de guardias y la metralleta o el fusil de asalto son dos opciones a tener en cuenta por su velocidad de disparo.
Llegará un momento en el que Hank nos pedirá que acudamos al parking, y para llegar hasta él debéis seguir un cartel que indica "Sala de Prensa" y posteriormente otro en el que se puede leer "Recibiendo". No tardaremos mucho en ver la puerta que nos da acceso.

A FAMILIAR VOICE

Para restaurar la conexión hay que desactivar el dispositivo de interferencias, pero no estamos del todo solos en esta misión, ya que inmediatamente observaremos a nuestro lado un compañero que no duda en usar su arma contra todo bicho que se mueva.
El primer objetivo no se encuentra cerca del comienzo de la fase; habrá que avanzar durante bastante tiempo hasta llegar a una estancia en cuya puerta se puede leer "Alto Voltaje". En el piso superior de este lugar se encuentra el control del dispositivo de interferencias.









Lo activaremos y continuamos sin volver atrás hasta el nudo de comunicaciones. Por último, y tras restablecer la conexión, hay que escapar por una escotilla situada cerca del primero de los objetivos.

ESCAPE

Tras la sorpresa de escuchar a Kura con vida, una duda surge en nuestra cabeza: seguir las órdenes de evacuación o acudir a Maritropa en busca de ésta. Pero antes de decidir una de las opciones, nos bastará con mantener la integridad. Este nivel posee unas dimensiones muy reducidas y el único momento realmente complicado es la entrada al parking –subiendo la escalera–. Antes de subir es momento de preparar el arma más devastadora que se posea...

ONCE A THIEF

El MCA que buscamos ha sido robado impunemente y sin él no podemos llegar al Minotauro. Sólo hay una opción: desobedecer las órdenes y acudir a Maritropa en busca de Kura.
Hank, nuestro inseparable compañero de fatigas vía radio, nos acompañará en persona para que podamos robar un nuevo MCA. Él desactivará los sistemas de vigilancia y nosotros debemos ocuparnos de su seguridad en el pequeño trayecto. Ve siempre por delante de él hasta que decida no continuar, momento en el cual le abandonaremos en busca de los hangares. El camino no tiene pérdida y la única puerta que nos impide el paso se abre desde esa misma habitación, en el piso superior.

PUBLIC NUISANCE

Junto con dos amigos, Maurice y Toshi, debes alcanzar el muelle 17, lugar en el que recibiremos información de Kura. Si nos quedamos atrapados en la ciudad sin saber por donde salir, hay que disparar a unos camiones situados en una nave del piso inferior. Su explosión nos abrirá una grieta hacia el distrito de Shinara y una vez allí buscaremos un minúsculo callejón que da acceso al muelle.

MEV DEPOT 17

Por mucho que lo intentes y seas rápido en salir del edificio –a través de una ventana–, llegarás tarde a la estación. A través de un mensaje, Kura nos propone un plan alternativo, que supone entrar en otro edificio usando el mismo método que antes. Parece ser que usar la fuerza para entrar a nuevos lugares se va convirtiendo en costumbre...

MARITROPA SLUMS

Shinara se encuentra en toque de queda y sólo tienen permiso para circular por la vía pública aquellos que posean una identificación adecuada. Evidentemente, tú no la tienes, así que intenta pasar desapercibido para levantar las mínimas sospechas posibles –cosa harto complicada–. Por suerte, Kura te irá guiando continuamente en tu camino y no debes dudar en seguir sus indicaciones al pie de la letra. Llegar al mercado es fácil, no tanto al hotel –hay que dejar atrás el mercado–. Y todo para que el túnel buscado esté cerrado. El otro modo de pasar es haciendo equilibrios sobre un cable de luz situado muy cerca del





hotel. La electricidad se quita en la habitación del conserje –con el que nuestro protagonista tendrá un detalle de chulería muy significativo– y se accede a dicho cable desde una ventana del tercer piso del hotel. Desde éste saltaremos al edificio de enfrente, subiremos a su tejado, desactivamos los ventiladores que allí se encuentran –disparando encima de ellos– y el resto es camino fácil.

THE MECCA

El CMC te ha descubierto y Kura se encuentra en peligro. Debes rastrear la zona en su busca, no dejes ni un rincón sin explorar, aunque Ryo, un nuevo personaje, nos ofrezca su ayuda mediante un comunicado.

En el piso de arriba puedes encontrar una tarjeta que debe ser insertada en la máquina de la entrada. Tras esto hay que atravesar la verja de la calle y coger uno de los metros que por allí pasan. Shinara vuelve a ser nuestro destino.

LOST CAT

Un gatito se ha separado de su dueña y ahí estás tú para solucionar este gran problema. No es que nuestro protagonista se haya vuelto loco de golpe, es que espera una recompensa por la acción que le permita llegar al distrito de Shinara. Lo primero es encontrar el juguete preferido del gato –que recuerda más al muñeco vudú de "Blood" que a otra cosa– para ganarnos su confianza. Éste se encuentra en el edificio donde comenzamos, mientras que para llegar al gato hay que romper un cristal y pasar a otro.





Tras volver a la fase anterior, la dueña nos recompensará desactivando la electricidad de una valla.

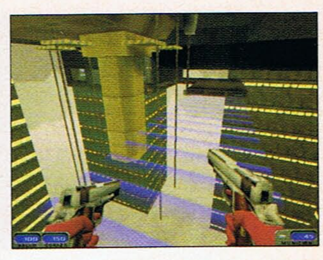
SHINARA DISTRICT

Un pequeño recoveco será el lugar de comienzo de esta fase y debemos aprovecharlo para escondernos de los disparos que pronto provendrán desde distintos puntos del exterior. El objetivo es llegar al techo del edificio DMU de Maritropa, y para ello lo primero es destrozar una puerta con la ayuda de unos pequeños camiones cercanos a ella. Con esto ganamos acceso a un segundo complejo urbanístico en el cual deberemos aprovechar grietas, salientes y repisas para ir escalando en busca de la parte más elevada de la zona. Una vez lleguemos a lo más alto, veremos un cartel que indica cuál es el edificio buscado. Si rompemos el cartel, éste dejará tras de sí un saliente al cual debemos saltar en una maniobra de coordinación exacta. Es recomendable grabar antes del salto, ya que un pequeño fallo de cálculo puede llevarnos a ras de suelo, es decir, al principio.

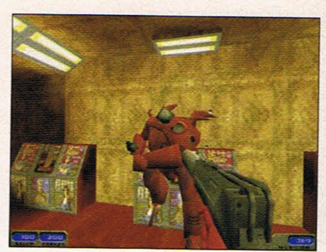
CITY ON FIRE

La tranquilidad inicial de esta fase es un simple espejismo, ya que muy cerca del lago comienza el fuego cruzado, y éste será constante hasta que lleguemos a la estación de tren. Nos encontramos ante un recorrido de gran distancia y repleto de enemigos dispuestos a dejarnos sin billete para el nuevo destino. Cuando, por fin, veamos una especie de tren sobre dos raíles, no hay que apresurarse buscando la forma de subirnos a él ya que la









entrada a la estación se encuentra algo más adelante. Cuando lleguemos cerca de dicha entrada una voz nos indicará de nuestra cercanía al objetivo.

DOWNTOWN TRAIN

Esta fase no es interactiva, por lo que nos limitaremos a escuchar un largo diálogo de nuestro protagonista. La historia se complica cada vez más.

RESCUE ATTEMP

Ya estás en el cuartel general del CMC, y todo gracias a la tarjeta que Ryo te consiguió. Parece majo ese tal Ryo, pero no es conveniente fiarse de él; algo nos dice que puede jugarnos una mala pasada en el momento más inoportuno. Por otro lado, Kura está tan cerca que casi puedes tocarla, pero los planes son lo primero y éstos nos proponen desactivar los sistemas de vigilancia. Para llevar a buen término la misión debes seguir las instrucciones de Ryo y no disparar para no llamar la atención. Parece que por ahora no se porta del todo mal nuestra "voz amiga".

THE FAVOR

La parte del edificio en la que nos encontramos ahora ya no es tan segura. Es más, pronto serás descubierto, aunque Ryo siga indicándote un rato más hacia dónde debes dirigirte. Con su ayuda no tardarás en llegar al cuarto de los servidores donde desactivar la matriz principal. El problema principal viene cuando observamos que la pasarela de energía por la que segundos antes habíamos andado, ahora ha desaparecido por completo. Tan sólo hay unas cuerdas y una toma de aire por la debemos dejarnos absorber, pero para conseguirlo hay que armarse de paciencia y realizar una maniobra pasarela-cuerda-conducto digna de un malabarista. Después de esto sólo hay que volver por donde vinimos.

RESCUE ATTEMP (Y 2)

Tal y como nos imaginábamos, Ryo nos ha traicionado activando todas las alarmas del edificio. De este modo no va a ser nada fácil llegar hasta los calabozos, pero aun así hay que intentarlo. Lo primero que veremos será el mismo hall de hace unos minutos y necesitaremos romper los cristales de la sala de información para acceder a un interruptor que abre la puerta cerrada del exterior. El camino hacia los calabozos queda ahora libre y sólo necesitamos avanzar con paso firme hasta la celda donde se encuentra Kura. Ya con ella a nuestro lado escaparemos por la puerta principal y charlaremos detenidamente sobre todo lo acaecido.

RUNAWAY TRAIN

El teniente Akkaraju sigue empeñado en usar el cañón Leviathan, cuyo impacto sería tan fuerte que afectaría a ciudades contiguas. Hay que evitarlo a toda costa y nos valdremos de un tren para llegar hasta la zona. Éste se encuentra repleto de enemigos, por lo que antes de abrir cada puerta de paso, no dudéis que habrá como mínimo un par de hombres





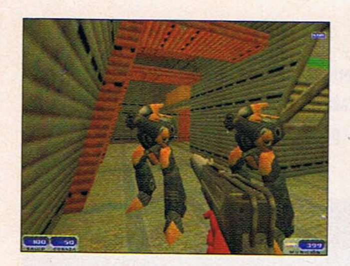
apuntándonos con sus armas. Lo mejor es acabar primero con todos aquellos del primer piso para luego subir por las escaleras centrales y llegar a la cabina.

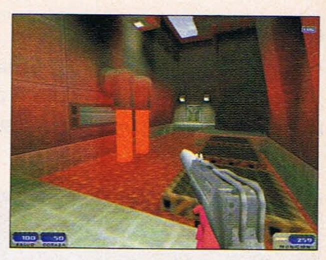
BULLET IN THE HEAD

Cothineal, según asegura Kura, es un ser vivo que habita en el subsuelo y crece desorbitadamente bajo los pies de millones de personas. Ella asegura tener pruebas de su existencia y nos está esperando en la Estación de Investigación de Oshii. Lo primero que encontraremos es a la incombustible Samantha Sterberg, que tras varias apariciones en fases anteriores, vuelve a intentar acabar con nosotros. Para mantenerla a raya hay que evitar las distancias cortas; con un arma potente y escorados tras una esquina será presa fácil. Lo siguiente, tras varios ataques aislados, es una escena realmente sobrecogedora: Ryo mata a Hank delante de nuestros propios ojos sin poder hacer nada para evitarlo. Para cuando queramos sortear la cristalera que nos separa, éste ya habrá escapado del lugar, y no tendremos más opción que volver a nuestro MCA.

AN OLD FRIEND

Este nivel es lo que podríamos denominar un "enemigo de final de fase". Estamos hablando de Uziel, que espera tranquilo nuestro ataque sobre una gran plataforma elevada. Una buena táctica es clavarle unos cuantos Spider y esperar lo más lejos posible a que detonen. Aun así, antes de morir escapará en una de las naves que allí se encuentran. Nosotros usaremos la que quede para ir en su busca.





A NEW INSIGHT

Ya en la nave, es necesario llegar a la cabina para cambiar el rumbo y para ello hay que atravesar gran cantidad de pasillos poblados de enemigos como pocas veces hemos podido ver hasta ahora.

CONSEJO: los ataques por la espalda se convierten en algo habitual, por lo que habrá que tener especial cuidado en este aspecto. Una vez en la cabina seremos informados de la situación actual.

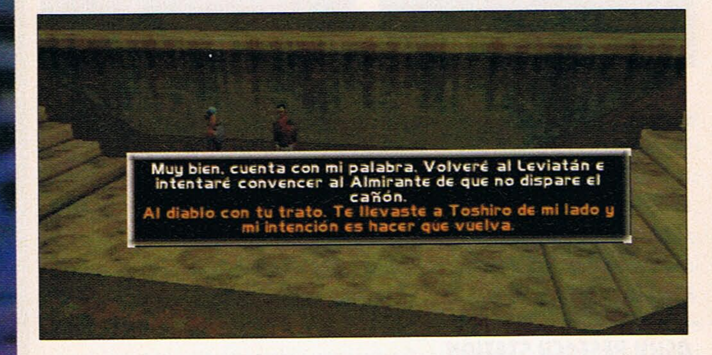
OSHII RESEACH STATION

Lo primero que podemos hacer en esta fase es encontrar unas escaleras de pared con una rejilla en la parte superior. Si subimos por este conducto de ventilación para luego bajar un par de pisos, llegaremos a una sala desde la que se puede observar una estancia de lava.

Activando el botón que allí se encuentra, un puente aparecerá sobre ésta permitiendo el paso a la nueva zona. Poco más allá está Kura, que nos pedirá escolta hasta la terminal de datos y, por supuesto, accedemos a sus deseos. El problema llega cuando Kura se da cuenta que falta un disquete para programar la computadora y comenta que no debe andar muy lejos. Lo primero es cierto, pero lo segundo... tras una buena caminata llegaremos a una estancia con varios árboles, el objeto buscado se encuentra muy cerca de donde te encuentras. Tan sólo queda buscar una terminal donde insertarlo y volver a nuestro MCA.

CITY OF HOPE

Toshiro nos ha garantizado –o eso ha prometido– vía libre hasta el Museo de la Guerra, ¿será eso verdad? La duda recorre nuestra cabeza constantemente mientras avanzamos rodeados por muchos de sus esbirros, pero su palabra, al menos en este caso, ha sido toda una garantía.



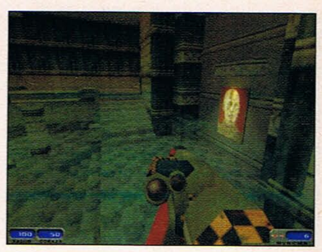
HISTORY OF WARFARE

Parece que, de nuevo, vamos a encontrarnos inmersos en un combate a muerte. Muy cerca de el lugar de inicio nos veremos obligados a sumergirnos bajo en agua y al fondo se podrá divisar una hélice que forma peligrosas corrientes en su radio de influencia. Aunque el primer impulso sea luchar contra éstas es mejor elegir otro camino bajo el agua que nos llevará hasta el control eléctrico. Un par de disparos y problema resuelto. Después, debemos elegir entre volver a Leviathan para convencer al teniente de no disparar el cañón (A) o seguir nuestro camino, sin hacer caso de lo que nos dicen (B).

OPCIÓN A:

Debemos llegar hasta el tejado donde un transbordador nos espera para sacarnos de la zona. El camino es bastante predecible hasta que lleguemos a una sala con un robot gigante en su interior sin salida. Si miramos con atención bajo el robot, en la parte derecha, veremos un panel que puede ser atravesado y que lleva directamente hasta el tejado.





PRODIGAL SON

Llegó el ansiado momento de liberar a Kathryn. Ésta se encuentra confinada en una de las seis habitaciones que encontramos a los lados de un pasillo y nos indicará la necesidad de acudir a la planta de energía. Como habréis observado, este lugar no es nuevo y no os costará mucho llegar a la salida que se encuentra muy cerca de donde estaba Kathryn.

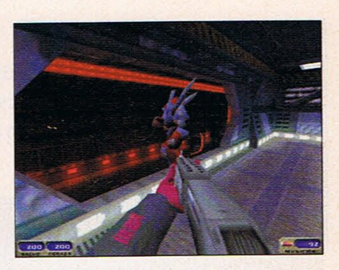
BELLY OF THE BEAST

Para que se active el acceso al núcleo central del ordenador es necesaria una situación extrema y tú debes encargarte, con la ayuda de la recién liberada compañera, de que así suceda. Lo primero es activar cinco terminales de ordenador situadas en las llamadas "Unidades Técnicas" –Sanjuro nos recordará cuántas llevamos–. Las 4 primeras son sencillas de encontrar, pero la última requiere el uso de pequeñas dosis de violencia sobre el interruptor de una de las puertas cerradas. Cuando todas se encuentren activas, hay que dirigirse al centro de distribución de Kato.

CENTRAL COMMAND

Hay que evitar la escapada del teniente a toda costa, pero pronto nos encontramos con un problema en forma de barrera energética que nos impide el paso. Para poder evitar este





inconveniente hay que aprovechar un agujero que se encuentra en el techo de la habitación contigua, aquella que está repleta de cajas. Superado este primer escollo, Kathryn nos irá dando órdenes concretas hacia dónde ir. El primer panel a destruir está donde pone "Cuadro de energía del dispositivo de seguridad", mientras que los siguientes no suponen ningún problema. Tras esto, es necesario acudir al puente de mando en busca del teniente pero, ¿donde esta el puente? Si recordáis, al principio de la fase había unas escaleras en cuya parte superior había una escotilla transparente que impedía proseguir. Ahora ésta se abrirá sin problemas y llegaremos a tiempo de ver cómo nuestro hombre se escapa y se dirige hacia el cañón de Kato donde comenzará la cuenta atrás.

COUNTDOWN

La secuencia de disparo ha sido activada y sólo dispones de un par de minutos para modificar la trayectoria. En este tiempo deberemos conseguir la clave de acceso y usarla en tres terminales. Cada uno de ellos está situado en un piso diferente y es necesario seguir un orden lógico para llegar a tiempo. Para haceros una idea, sin entretenernos lo más mínimo y con un recorrido perfecto se puede llegar al tercer terminal en algo más de un minuto; así pues, la dificultad es evidente. Al desactivar el cañón el almirante huye y Ryo, un traidor al que aún recordamos, nos atacará directamente con un MCA. Al igual que ocurría con Samantha Sterberg pocas fases atrás, hay que procurar acercarse lo menos posible y descargar todo el arsenal pesado desde la distancia para que Ryo, desprovisto de su coraza metálica quede a merced de nuestros disparos.





EPILOGUE

Todo ha vuelto a su cauce y la paz vuelve a reinar en Cronus, pero en el bar aún queda un tema pendiente...

OPCIÓN B
CITY OF HOPE (Y II)

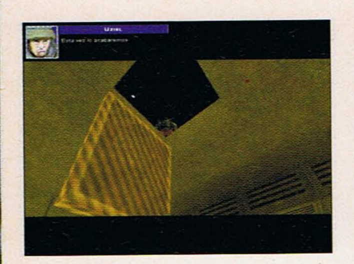
El almirante ha decidido no usar el cañón, por lo que centraremos nuestra atención en Toshiro. Pero para llegar hasta él debemos acceder primero al puente en busca de Gabriel. Encontrarlo no es lo difícil, sí lo son los muchos enemigos que encontraremos hasta llegar a él. No basta con llegar vivo, hay que mantener la energía intacta.

UNEXPECTED COMPLICATIONS

El puente que debemos cruzar está repleto de pequeños tanques, así que preparad vuestro arma más mortífera y no dejéis de moveros lateralmente para evitar lo múltiples disparos. Tras esto, la exactitud en los saltos entre edificios y el uso de la mira telescópica cobran protagonismo. Objetivo: alcanzar el ascensor nº 7.

THE HIDDEN FORTRESS

La guarida de Cothineal, ése es nuestro destino y hasta llegar ahí pasaremos por varias construcciones que nos inducirán a error. Seguid avanzando porque cuando lleguéis a la verdadera entrada de la guarida, Kathryn nos lo dirá. Su acceso está protegido con uñas y





dientes por casi una decena de soldados; es conveniente grabar la partida antes de la batalla. CONSEJO: el arma nº 7 es eficaz si la usamos con buena puntería.

BAKU

Uziel nos espera para un enfrentamiento mano a mano. Tú y él, frente a frente, en una estancia de dimensiones reducidas. Es tan sólo el prólogo de un enfrentamiento épico. CONSEJO: utiliza las cajas para cubrirte y un arma de corto alcance pero de gran potencia.

BROTHER'S KEEPER

Para liberar a tu hermano es inevitable vernos primero las caras con Gabriel y éste es cien veces más poderoso que nuestro último rival. Lo primero de lo que debemos asegurarnos es tener activada la tecla que nos hace correr automáticamente. Esto se debe a que Gabriel usa una espada de gran alcance contra nosotros y hay que ser muy rápidos para esquivarla. Por otro lado, nuestro oponente está rodeado de una barrera infranqueable. La táctica es disparar primero al objeto que le proporciona esa energía y, cuando cese su suministro –temporalmente–, aprovechar para herir a Gabriel. El Red Riott es el ideal. Si conseguimos derrotarlo, sólo unos cuantos problemas en forma de araña, Ryo y MCAs nos separan de la gloria.

EPILOGUE

Tu hermano está a salvo y Ryo muerto, esperemos que la paz conseguida sobre Cronus dure mucho tiempo.

TRUCOS

LOS MEJORES TRUCOS DE:

ARES RISING – CARNIVORES – CAVE WARS
CONQUEST OF THE NEW WORLD
EL QUINTO ELEMENTO – EXPENDABLE
I WAR – MYSTIC TOWERS
RAGE OF MAGES – STAR WARS. EPISODIO 1:
LA AMENAZA FANTASMA
TOCA TOURING CAR 2 – WORMS ARMAGEDDON

ARES RISING

Durante Cualquier misión pulsa la tecla C, luego Mayúsculas+C y teclea:
BIGASSSHIELDS: Pulsando luego escape para activar la invencibilidad.
IAMTHEMASTER: Para ganar automáticamente las misiones.

ARMY MEN 2

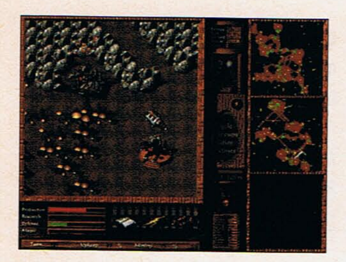


Mientras juegas, pulsa la tecla \, ahora teclea "!when all else fails..." para activar el modo trucos. Los trucos son:
!a better tomorrow: Escopeta Vulcan.
!armageddon: Armageddon.
!doctor doctor: Curación.
!acme discs: Minas.
!beautiful nikita: Escopeta sniper.
!cliche ending: Fin e Fénix.
!fourth of july: M80.
!gnomish inventions: Explosivos.
!geronimo!: Ataque.
!i give up: Perder.
!jumpjets: Volar.
!i have a rock: Granadas.
!ninja arts: Invisible.
!paper dolls: Paracaidistas.
!pooper scooper: Colocador de minas.
!rubber cement: Kit médico.
!santini: Modo Dios.
!spidey senses tingling: Muestra todo el mapa.
!veni vidi vinci: Volver a empezar.

CARNIVORES

Teclea "debugon" mientras juegas para habilitar el modo trucos. En este modo los dinosaurios te ignorarán, mientras no dispares. También tendrás munición infinita y la lava no te matará





mientras te encuentres en este modo de juego. Además puedes hacer uso de estos códigos:
TAB: Mapa completo.
CTRL: Te hace moverte verdaderamente rápido.
CTRL+N: Saltos largos.
SHIFT+S: Activa/desactiva el modo a cámara lenta.
SHIFT+T: Activa/desactiva el contador que indica los polígonos por fotograma y el tiempo necesario para su renderización (en milisegundos).

CAVE WARS

Modo Dios: Empieza a jugar con "cave godmode" en la línea de comandos. Todos los hechizos, tecnología, y 250.000 de comida, bronce y demás recursos estarán disponibles en el juego.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Existe un error dentro del juego que puede ser utilizado para conseguir más y más recursos y oro (tan sólo ha sido testado en la versión normal del juego, no la Deluxe).
Lo primero que hay que hacer es conseguir dos colonias (recluta Colonos), transfiere de una a otra materiales (oro, metales, etc.) y haz que sea continuo. Ahora mantén el comercio cada turno, el siguiente turno estarás a -xxx, pero el siguiente tendrás la cantidad normal que produces, ahora desde la pantalla de comercio y aumenta la cantidad que



produces en ese turno (se observa que dice que produces 36 unidades de grano por turno, pero tienes 50,

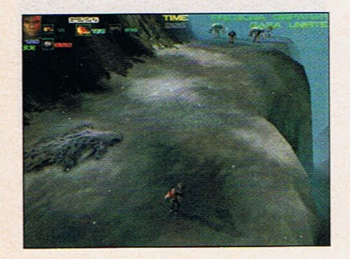
aueméntalo de nuevo cada turno 36 unidades, haciendo lo mismo).

EL QUINTO ELEMENTO

Teclea esto en el menú principal y selecciona Nuevo Juego:
RALPH: Selección de Nivel.
DAVID: Ilimitado.
THIERRY: Pasos enemigos.
JEROME: Escudo.
OLIVIER: Todas las armas.
FANETTE: Todos los Objetos.
BENOIT: Todas las escenas cinemática.
JOEL: Todos los trucos activados.

EXPENDABLE

Para poder activar el modo trucos dentro del juego, hay que teclear -bod- (con el signo menos del teclado numérico y se podrán obtener la siguientes ventajas en el juego:
-zippy-: Te da escudo protector.
-mrbenn-: pasar la fase.
-pipkinz-: Te da 20 granadas.
-claypole-: Te da 20 misiles
-fingerbobz-: Te da tres vidas.
-albertofrog-: El juego de adivinar el batido que le gusta a Alberto (elige entre vainilla, fresa, chocolate o banana).
-crystaltips-: Te da 100 000 puntos.
-babapapa-: Te da cinco créditos.
-dunky-: Te lleva a la secuencia final.
-bucketofchiken-: Vista detrás del soldado.



I-WAR

En la pantalla de Historia del Jugador teclea "darkgoat". Esto habilitará la posibilidad de utilizar los trucos:
En la pantalla de Historia del Jugador:
Mays Izquierda+Borrar: Añadir la misión seleccionada a la historia.
Mays Izquierda + =: Modifica la misión seleccionada
Mays Izquierda + 0: Añade todas las misiones. (Hace todas las misiones Accesibles)
Durante el Juego:
Mays Izquierda + P: Obtiene una imagen capturada de la pantalla en formato PCX en el directorio PSG\RESOURCE\ART\SCREENS
Mays Izquierda + M: Obtiene una secuencia de imágenes capturadas de la pantalla en formato PCX en el directorio (llena el disco duro en seguida).
Mays Izquierda + 8: Te coloca junto al objetivo.
Mays Izquierda + 9: Iguala la velocidad del objetivo.
Mays Izquierda + 0: Hace explotar la nave que sea tu objetivo.
Mays Izquierda + I: Invulnerable.
Mays Izquierda + W: Produce la victoria en la Misión.
Sugerencias de pilotaje:
• Coloca la velocidad en 1 000m/s y ajústala entre los anillos mediante el uso de las teclas A y Z. Manténte en la línea verde para los giros difíciles.
• Intenta ir colocándote en línea con el anillo posterior al que estás pasando en cuanto puedas.
• Usa el sistema TRI para una Máxima potencia del Motor, recuerda no ir demasiado rápido cuando pases por los anillos más difíciles, o no podrás efectuar el siguiente giro.



• Recuerda que debes cancelar el COM-Arm después de la charla con el instructor. Usa Mays + V para acceder a ella, o no serás capaz de abandonar la Misión.
Pilotaje Avanzado:
• Mantén a la vista la trayectoria del Piloto instructor usando la F7 (piloto de autoformación).
Armamento Básico:
• Usa el fuego rápido para pasar lo más rápido posible entre los objetivos.
• Busca siempre el mejor camino entre las cajas y no vueles demasiado rápido.
Armamento Avanzado:
• No te preocupes demasiado de las minas, vete directo a la parte de atrás de las cabinas (el punto más débil), y haz todo el daño que puedas. Luego empieza a girar hasta que la nave empiece a girar bruscamente, intenta mantenerte así un rato.



Táctica con armas:

• No olvides el llevar siempre contigo a tu compañero "Sword". Revisa el manual para un control total de los comandos de compañero de formación, los más importantes son: tecla 2 unirse a formación y tecla 3 ataca a mi objetivo.

La batalla del infinito:

• Coloca las naves pequeñas detrás de las Grandes, manténte cerca del punto Lagrange, ya que los enemigos así no tendrán tiempo de orientarse.

• Coloca al compañero en formación en cuanto aparezca.

• Las naves de suministro aparecen de vez en cuando. Acude a ellas en cuanto aparezcan para recargar tu suministro de misiles.

• Dale a los cruceros el respeto que se merecen, atácalos con cuidado y con el apoyo de tu compañero de formación, usa misiles disruptores para desestabilizar sus sistemas cuando lances un ataque contra él.

MYSTIC TOWERS

Para activar el modo de trucos durante el juego, teclea "baldric" mientras juegas en cualquier nivel. Ahora, puedes introducir cualquiera de los códigos indicados para obtener la ventaja que se indica. Atención, al activar el modo de trucos colocará tu puntuación en cero.

Mays Izquierda + R + [habitación de 01-45]: Selección de Habitación.

Mays Izq. + H: Salud a tope, comida y bebida.

Mays Izq. + K: Todas las llaves excepto la de la torre.



Mays Izq. + W: Todos los hechizos y armas.

Mays Izquierda + C: Diez monedas.

RAGE OF MAGES



En el mapa de juego, pulsa ENTER y teclea "##Coward" o "#Chicken" para activar trucos:

#modify self +god: Modo Dios.

#modify army +god: Modo Dios.

#modify self +spells: Todos los hechizos.

#create (amount) gold: Oro extra.

#killall: Mata todas las unidades enemigas.

#pickup all: Coge todos los sacos.

#show map: Muestra el mapa completo.

#hide map: Oculta el mapa.

#event (number): Muestra las conversaciones de las unidades.

#victory: victoria instantánea en la ronda actual.

#create Very Rare Crystal Two Handed Sword: Arma especial.

#create None Gloves: Guantes mágicos de mago que aumentan tu magia de aire.

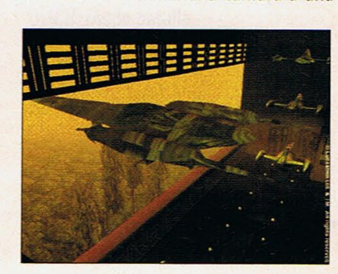
STAR WARS. EPISODIO 1: LA AMENAZA FANTASMA

Durante el juego, pulsa la tecla de borrar (Backspace), y teclea:

Oldcode: Muestra "debug 1". Tecleándolo por segunda vez "debug 2".

Happy: El arma 3 tiene más poder y se muestra en pantalla "Abre tu corazón". Si se teclea de nuevo vuelve a su estado Normal, mostrándose un mensaje "Excelente reflexión".

from above: Cambia la cámara a una



sobre el personaje, y muestra "Levántate". Si se teclea de nuevo la cámara queda detrás del jugador mostrando el mensaje "Siéntate otra vez".
naughty naughty: Sitúa una cámara detrás del jugador mostrando "Contempla mi behold my neck-spike". Tecleado de nuevo devuelve la cámara a su posición Normal y muestra "Blort!".
60fps: Muestra "60". Tecleado de nuevo muestra un "30".
but i feel so good: El color del poder es modificado al Rojo y muestra por pantalla el mensaje "Tú eres el chico que posee la Fuerza". Tecleado de nuevo devuelve el color al morado y muestra el mensaje "Play nice".
perfection: El color morado mata, y el mensaje es "Deadly force authorized". Tecleado de nuevo vuelve a la situación Normal y muestra "Nadie es perfecto".



slowmo: modo lento (mensaje "Modo super lento"). Si se teclea de nuevo vuelve a su velocidad normal (mensaje "Velocidad normal").
beyond cinema: "letter-box" modo película. Tecleado de nuevo vuelve al modo normal y el mensaje es "Back to 'ol pan-n-scan".
turntables: Los trucos no funcionarán correctamente desde este momento, y muestra el mensaje "Han cambiado las tornas". A veces muestra "No hay más trucos para ti". Tecleándolo de nuevo "Sólo fue un sueño... O NO?!" La única forma de que las cosas vuelvan a la normalidad es reiniciar el juego.
i like to cheat: te da todas las armas, además de 500 disparos de la segunda arma, 2500 del arma tres, 5 del arma cuatro, una del arma cinco, y diez del arma seis (muestra el mensaje: Ahora eres el mayor tramposo del mundo").
give me life: Pone los puntos de vida a 100 (incluso aunque tengas más) y muestra el mensaje "Rock on".
heal it up: Pone los puntos de vida a 100 (incluso aunque tengas más) y muestra el mensaje "Rock on".
where is gurshick: Muestra los créditos.
gurshick: Muestra los créditos.

brenando: muestra el mensaje "Tech Bonus!".
rex: líneas rojas junto a las cajas de texto del menú, mostrando el mensaje "Feel the power of REX".
iamqueen: Juegas como la reina Amidala.
iampanaka: Juegas como el capitán Panaka.
iamquigon: Juegas como Qui-Gon Jinn.
iamobi: Juegas como Obi-Wan Kenobi.
i rule the world: muestra el mensaje "Youd da Man".



i really stink: El nivel de dificultad pasa a sencillo, mostrando el mensaje "Skill Level Set to Weenie".
fps: Muestra los fotogramas por segundo y la resolución de pantalla.
donttttt: Mata al jugador y muestra "Es lo que consigues por decir esto".
rrrrright: Mata al jugador y muestra "Es lo que consigues por decir esto".
kill me now: mata al jugador y muestra el mensaje "DON'T DO IT MAN!!!!".
drop a beat: Efecto de pantalla ondulante y muestra el mensaje "No, de verdad, estoy bien". Tecléalo de nuevo y vuelves al modo normal mostrando el mensaje "Vuelve a la realidad".

TOCA TOURING CAR 2

Teclea TOPDOWN como nombre, oirás una voz –"Cheat Mode Enabled"– y tendrás un tipo GTA de visión disponible.
También puedes utilizar estos nombres para obtener ventajas:
HANGOVER: Las cosas son raras.
REPE: Efecto desconocido.
DOUBLE: Todas las pistas.
CARTASTIC: Todos los coches.
OUCH: Modo batalla.
RUBBER: Choques continuos.
MOVIE: Choques tontos.
HIGHJUMP: Gravedad baja.
HANGOVER: Horizonte anaranjado.
SKINNY: Visión sólo de ruedas.
SKATES: Velocidad doble.
TIMEOUT: Distancias completas de modo Championship.



WORMS: ARMAGEDDON

Primero hay que ganar una medalla de oro en alguna de las sesiones de entrenamiento para poder acceder al correspondiente conjunto de trucos:

Artillery Range: Las granadas son más poderosas.

Rifle Range: Escopeta más dañina con esta opción activada.

Euthanasia: La ballesta funciona mejor con esta opción activa.

Crazy Crates: Todas las cajas contendrán una oveja con esta opción activa (aparecerá bajo las opciones de juego).

Basic Training: Los gusanos sangrarán al ser alcanzados (esta opción aparecerá bajo las opciones de juego junto a la de repetición "R.")

Super Sheep Racing: Todas las ovejas acuáticas se activarán con esta opción activada (aparece bajo las opciones de armas entre "comenzar con superarmas" y "armas on/off").

Finaliza las misiones que a continuación te relatamos para obtener así ciertas ventajas:

Misión 4: Visión Laser.

Misión 8: Jet Pack.

Misión 13: Andar rápido.



Misión 16: Invisibilidad en juegos en red.

Misión 20: Gravedad Baja.

Misión 25: Escenario indestructible.

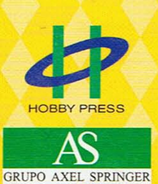
Misión 33: Poder incrementado en la Super Banana Bomb.

Gana un rango Elite en un "combate a muerte" para volverte invencible.

Gana una medalla de oro y un rango Elite en todas las misiones para acceder a las opciones de juego "Full Wormage".

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente con la revista Micromanía 54





CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA